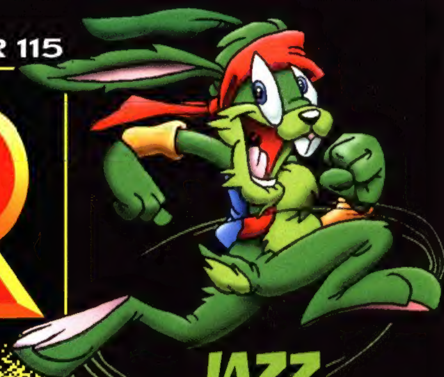
JAARGANG 6 MAART 1998 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN



JAZZ JACKRABBIT 2

FIGHTERS DESTINY

EINDELIJK: EEN KEIHARDE BEAT'EM UP VOOR DE NINTENDO 64



C&C: SOLE SURVIVOR

COMBAT CHESS
DIE BY THE SWORD OF LIGHT AND DARKNESS
STARCRAFT • YOSHI'S STORY • LED WARS
TENDER LOVING CARE • ACTUA SOCCER 2
FIGHTING FORCE • BALLS OF STEEL • ONE
HEAVY GEAR • RED BARON • ODDWORLD
FORMULA KARTS • PRO PILOT • NAGANO 98



PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY

ALS JE DE MEESTE VIDEOSPELLEN MAAR EEN GRIJZE BENDE VINDT, GA DAN EENS FLINK OVER DE ROOIE

COMMAND & CONQUER™
RED ALERT



DE GROOTSTE HIT ONDER DE STRATEGIESPELLEN IS NU VERKRIJGBAAR VOOR DE PLAYSTATION.

JE CONSOLE ZAL ER WITHEET VAN UITSLAAN





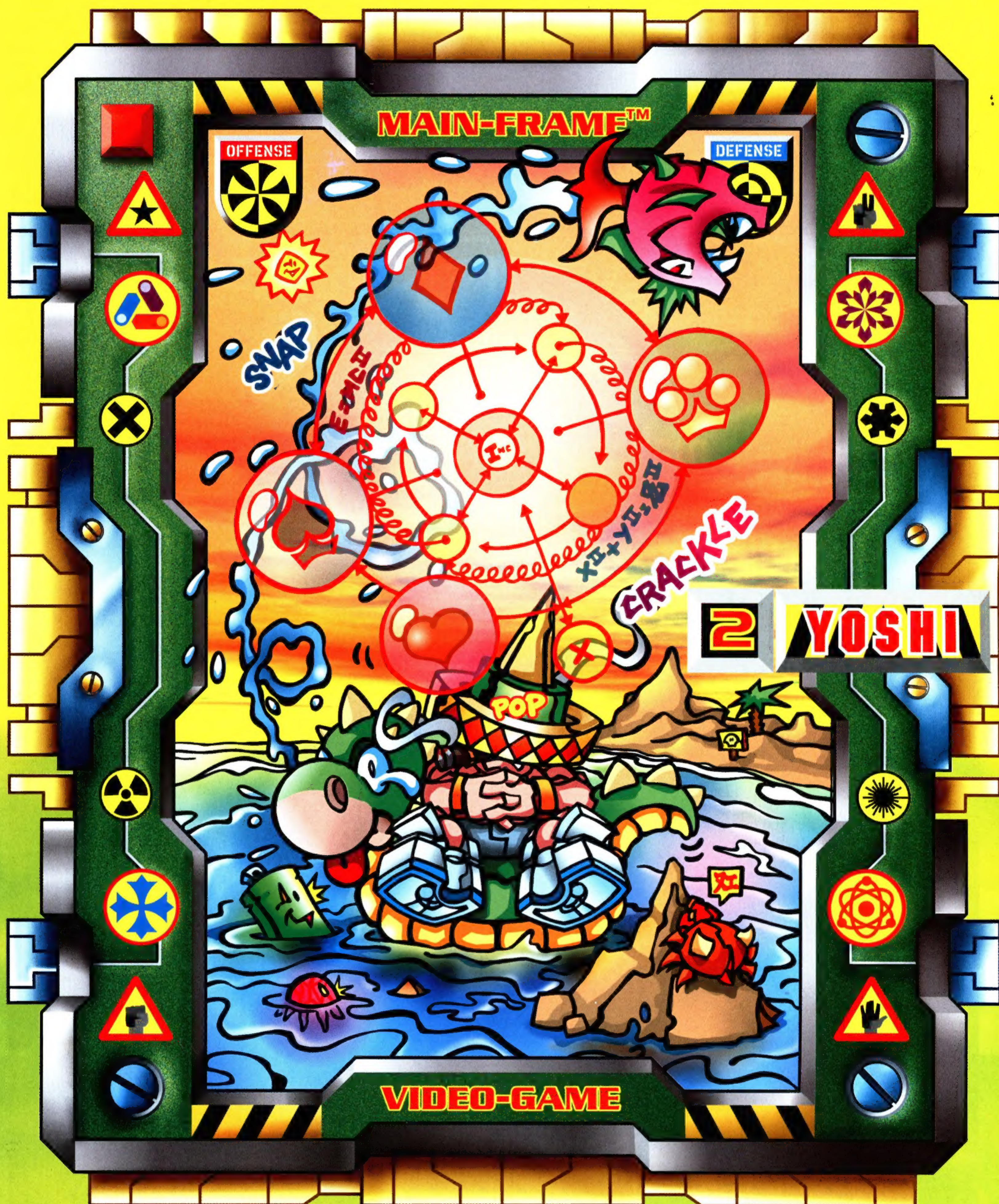











MAIN-FRAME™
OFFENSE
DEFENSE
SNAP
CRACKLE
POP
2
YOSHI
VIDEO-GAME

Dit nummer



JAZZ JACKRABBIT 2
Jazz is terug en heeft dit keer z'n nog maffere broer meegenomen. Een soepel spelende game vol met humor en verrassingen.
18

FIGHTERS DESTINY
Eindelijk is het Nintendo gelukt om een beat'em up van formaat voor de N64 af te leveren. Een originele game die zich met name onderscheidt door de vele vette moves.
20

COMMAND & CONQUER, SOLE SURVIVOR
De multiplayer on-line versie van C&C is eindelijk uit. Een goed speelbare game die toch wat teleurstelt. Grafisch gezien geen vernieuwingen, erg simpel van opzet, geen bouwopties en een gameplay die de echte war-strategy gamers niet al te lang zal blijven boeien.
22

ACTUA SOCCER 2
Skate bekeek de PSX versie van Actua Soccer 2 en J.J. deed het op de PC. Beiden steken hun enthousiasme niet onder stoelen of banken. Om Skate aan te halen: 'Fifa Soccer is de hit, Actua Soccer is de shit!'
26

ONE
Voor de schietgrage personen een genot om te spelen. One zou wel eens stiekem uit kunnen groeien tot een hit.
28



RED BARON 2
Een bijzonder fraaie opvolger die zich afspeelt in de Eerste Wereldoorlog. De prachtig vormgegeven acties in deze flight sim vragen heel wat van je vaardigheid als schutter.
30

PRO PILOT
Een flight sim voor de die hards. Zeer realistisch en behoorlijk ingewikkeld.
32

STARCRAFT
De makers van onder andere Diablo en Warcraft hebben een strategy game ontwikkeld die tot de betere in z'n soort mag worden gerekend. Een preview van de on-line multiplayer versie.
38



DIE BY THE SWORD
De Arcade mode van DbtS is ongecompliceerd knokken maar het adventure spant de kroon. Sfeervol, spannend, bloederig en veel actie; kortom verslavend.
42

HET BESTE SPEL VAN 1997
Ook dit jaar werden weer vele duizenden enquête formulieren ingevuld en op de redactie afgeleverd. Op pagina 44 kun je de uitslagen lezen. Tombs up!
44

FIGHTING FORCE
Opnieuw komen twee PU-testers tot dezelfde conclusie na het testen van een PSX en een PC versie. Fighting Force is een leuk spel voor simpele vechtersbazen maar binnen no time uitgespeeld. Teleurstellend dus.
48

ODDWORLD, ABE'S ODDYSEE
Fantastische graphics, gecompliceerde puzzels en veel humor zorgen ervoor dat ook de PC versie van Oddworld hoog scoort. Sterker nog, het hoogste cijfer van deze maand!
52

OF LIGHT AND DARKNESS
Een strijd tussen goed en kwaad verpakt in een vernuftig, vreemd, freaky, geheimzinnig, sfeervol en spannend adventure.
55

YOSHI'S STORY
Yoshi's Story is uitgevoerd in pasteltinten die niet zouden misstaan in een jaren '80 meisjeskamer. Toch zijn de 2D-settings absoluut niet armoedig. De besturing is zelfs een genot te noemen.
60



SHADOWS OVER RIVA
Het derde deel van Realms Of Arkania is als RPG zeer geslaagd. Alleen doodzonde van de low budget graphics.
62

inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

SATURN

NINTENDO 64

RUBRIEKEN



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

TOFFE JOB

Hierbij wil ik graag solliciteren als redactielid. Mijn doel is nog betere previews, nog meer informatie over software, nog meer spellen uitspelen en natuurlijk nog meer lezers winnen.
Ik ben werkzaam in een supermarkt. Mijn hobby's zijn poolen, voetballen, karten (wel duur) en games uitspelen zoals Final Fantasy VII, Doom, Final Doom, Nuclear Strike, Resident Evil (en deel 2), linken met vrienden met Command & Conquer Red Alert op PSX, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Riven, Myst, Oddworld, Hercules, G-Police en nog veel meer.
Reden van sollicitatie: het is gewoon een toffe job.
Johan Groen, Roosendaal

■ Tuurlijk is het een toffe job. Hoeveel bied je, Johan?

DUITS DILEMMA

Ik zit met een probleempje. Laatst was ik in Duitsland en heb daar Carrier Strike Force (Navy Strike) gekocht. Het spel is volledig Duits en dat is juist het probleem, want ik kan geen Duits (cijfer: 4,6). Daarom vraag ik of jullie weten waar ik dit spel tegen een Engelse versie kan ruilen.
Ronald 'Excalibur' Veen, Wilhelminaoord

■ De kans dat jij een winkel in Nederland vindt waar je jouw spel kunt omruilen, is ongeveer net zo groot als de kans dat je aan het eind van het jaar een 10 voor Duits op je rapport hebt staan.

IK WIL KAARTEN

Ik wil heel graag kaarten voor de Power Unlimited Game Awards avond!
Hilbrand Edskens, Groningen

■ Enquête ingevuld en opgestuurd? Kijk dan snel op pagina 44 of jij bij de gelukkige winnaars van een toegangskaart hoort. Zo niet, dan zul je - helaas, helaas - moeten wachten op het verslag van de Game Awards (in de Power Unlimited van april).

FREDDY MET IE

Perfect gewoon! Echt een fantastische preview van Queen:The Eye! Ik had al op Internet gezien dat er een spel van Queen uit zou komen (queen-fip.com), maar zoiets tofs heb ik nog nooit gezien. Gelijk naar de winkel gegaan, maar ik heb het helaas nog nergens kunnen vinden. Ik heb wel al gemerkt dat de PU zich tóch bekeerd heeft. Want ik kan me nog goed herinneren hoe Michael in het meinummer van jaargang 4 bij Rise Of The Robots 2 de muziek van Brian May als minpunt had opgemerkt. Waarschijnlijk is hij daarom ook weggegaan...
Maar goed, gelukkig heeft Jan de reputatie van Power Unlimited in ere hersteld met deze preview.
Oh ja, één klein foutje, want bij de inhoudsopgave werd 'Freddie' met een 'y' geschreven. Iets wat eigenlijk niet mag gebeuren. Dus dag, dag, enne... Queen Rocks!
Michel Elsenbroek, Waddinxveen

■ Sorrie.

MANKE SPELERS

Ik ben het niet eens met de meningen van Mark en Skate over FIFA 98. Zelf heb ik niks met voetbal. Ik ben niet echt een voetbal-hater maar voetballen interesseert mij niet echt. Mijn broertje is wel helemaal gek van voetbal. Hij heeft ook een jaar geleden FIFA 96 gekocht, en speelt het nog elke dag. Hij kreeg met kerst een PlayStation dus kan hij zijn eigen spellen kopen. (FIFA 96 speelt hij altijd op mijn PC).
Een paar dagen geleden had een vriend van mij FIFA 98 meegenomen. Mij leek het niks, maar ik heb het toch even geprobeerd. Na een schitterende intro gingen we naar het options-scherm en daar zagen we dat we echt alles konden veranderen en - wat Mark en Skate allebei vergeten zijn - is dat spelers individueel moe kunnen worden en dat als een speler een trap voor zijn flikker krijgt, hij de rest van de wedstrijd mank loopt, als hij tenminste niet afgevoerd hoeft te worden. Wat ik ook goed vind, is de manier van passen. In FIFA 96 kwam de bal, als je op de pass-knop drukte, negen van de tien keer bij een tegenstander terecht. Nu is het natuurlijk zo dat jij degene bent die moet gaan passen, maar je mag dan toch wel verwachten dat die bal naar een speler van jouw team gaat. Verder vind ik het spel eigenlijk heel lekker spelen, en zeker een 8,5 waard.
Guido Golüke



■ Guido, maak een afspraak met Skate en Mark, kom een keertje langs op de redactie en speel een potje FIFA 98 tegen twee echte profs.
Wedden dat je - na tien keer te zijn ingemaakt - een gruwelijke hekel aan FIFA krijgt?

SUKKELTJES

Ik wou even wat kwijt over die sukkeltjes die zichzelf een heel stoer bijnaampje geven. Sjonge jonge, wat vind ik dat zielig zeg! Neem nou het januari-nummer. Bijvoorbeeld Ralph Sandelowsky die zichzelf Ralph 'The Genius' noemde, of Sandy 'The Werewolf' Sprengers.
Doe toch niet zo zielig, ik heet gewoon Johannes Keuning en verder niks. Zo, ik heb gesproken!
Johannes Keuning, Hardenberg

■ Bedankt voor je briefje.
Afzender: Power 'Het grootste gamesmagazine van Nederland' Unlimited.

JAN = NERD

Aangezien ik toch niks te doen heb (m'n oma heeft geen computer en op Cartoon Network is ook niks leuks) schrijf ik maar een brief.
Ik begin met die nieuwe kaft van Power Unlimited. Die zit echt een stuk steviger. Ik hoop dat jullie van nu af aan deze kaft zullen houden. Echt een enorme vooruitgang. Heel leuk is die fotostrip. Ik heb bijna zo hard gelachen dat er melk uit mijn neus kwam. Kijk, zo wil ik dat vaker zien. Ik hoop dat jullie dat volgende maand ook doen.
Ik heb ook nog iets te zeiken. Niet dat ik de Power Unlimited een slecht blad vind hoor, het is alleen die Jan. Die Jan kan er niks van, hij doet gewoon zo ongelooflijk dom. En dan gaat ie ook nog opscheppen over z'n Pentium II 300! Die Jan is gewoon een stomme nerd!
Alwin Garside, Haarlem



■ Zoals je op deze foto kunt zien, is Jan inderdaad niet helemaal goed bij z'n hoofd. De foto is genomen door zijn vriendin (ja, vriendin!) op IJsland (ja, IJsland!), kort nadat dit gelukkige liefdespaar op rituele wijze (om de vruchtbaarheidsgoden goed te stemmen) een arm schaap had geslacht.
Kortom, Jan mag dan een Pentium II 300 hebben, wij laten 'm in ieder geval nooit meer in de buurt van een weiland of kinderboerderij komen!

MINDER ASS

Ik heb de laatste tijd iets storends ontdekt in jullie tijdschrift: de illustraties van 'TBH' worden met de maand waardelozer (vroeger kickten ze ASS!).
De tekeningen in Yo Post zijn ook voor 90% niets waard, er wordt te veel nagetekend! Hierbij stuur ik jullie iets dat enigszins dope is, maar oké, de echte shit komt nog.
Probeer de Power Unlimited weer iets minder commercieel te maken!
Gijs Everts, Amsterdam



Omdat we de Power Unlimited met alle plezier minder commercieel willen maken, hebben we meteen jouw tekening geplaatst. Bedankt!

MEER DOPE

Hierbij wou ik nog even meedelen dat de TBH-illustraties van Angel en Ice echt mega-dope zijn! Iedereen zeikt ze altijd af, maar het zijn gewoon heftige kunstwerken, echt waar!
Ook wil ik tegen Kees zeggen dat de Dutch Masters de beste hiphop draaien! Respect naar Kees, Total en DJ Know How!
Harald Dunnink, Velp



Heftige kunstwerken en Hollandse meesters; je ziet, Power Unlimited gaat voor Cultuur!

FAST ED VOOR DE RECHTER

Zo Ed, dat heb je weer lekker aangepakt. Je gaf Human Grand Prix (de vroegere versie van F1 Pole Position 64) een half jaar geleden een 9 en zei dat het de beste F1 sim tot nu toe was. Nu, een half jaar later, denken die advertentiegassies dit natuurlijk te kunnen gebruiken en zetten dit in hun advertentie.
Nu heb je in de Power Unlimited je excuses hiervoor gegeven dus de PU-lezers weten dat er inmiddels al tien keer zulke goede F1-games zijn uitgekomen.
Maar iemand die de PU niet leest, ziet in een ander blad die advertentie staan en denkt: 'Hé, die Ed, is dat niet dat voor de PU werkende, kalende, zeer goede (p)reviewende, race game lovende redactielid? Ik mag dat blad helaas niet van mijn mama lezen omdat er te veel grove taal in gebruikt wordt. Maar als Fast-Ed het een goed spel vindt, zal ik dat ook wel vinden.'
Deze simpele ziel koopt het spel en merkt dat het een klote-spel is.
Hij klaagt PU aan bij de rechter.
Ik hoop dat dit geen financiële gevolgen voor de PU zal hebben.
May the Force be with Ed.
Dinosaur Sjop, Voorhout

We hebben uit voorzorg het salaris van Ed verlaagt tot het minimumloon.

GP RECORD

Ik heb een vraag over het (voormalig?) spel der spellen: Grand Prix 2. Ik schrijf 'voormalig' omdat ik verwacht dat F1 Racing Simulation beter is. Mijn vraag is hoelang GP2 nu al (onafgebroken) in de Power Top 10 staat, en is dit geen record? Volgens mij staat het al bijna twee jaar in de Power Top 10.
John Kleuskens, Asten

Wij kunnen GP2 niet vinden in de huidige Top-10. Jij wel? Jammer van dat record.

MOEDERS MOOISTE

Afgelopen maand heb ik het 1e blad van 1998 gekocht en daarin stond een enquête, die ik direct heb ingevuld. Maar om jullie een beeld te geven waarom ik jullie blad kocht, hier een brief. Ik ben 31 jaar oud en moeder van twee stoere jongens en alledrie zijn wij gek op spelletjes. Toen de CD-i speler uitkwam hebben wij die gekocht en twee jaar daarna ook een PC (dit was meer voor de kinderen om wat te leren). Maar omdat Philips nu bijna geen spelletjes voor de CD-i meer maakt (wat overigens best een ontzettend goed apparaat is), besloten de kids en ik om een andere spelcomputer te kopen die goed is aangeslagen: en dat werd de Sony PlayStation! En... (nu komt het) om op de hoogte te blijven van de PlayStation spellen zochten wij een leuk blad en vonden dat van jullie. Het januarinummer (1998) heb ik toen gekocht en nam toen direct een proefabonnement. Wij zijn gek op platform- en actie/avontuurspellen. Het eerste spel dat we kochten was die van Hercules; mijn jongens zijn er gek op, elke dag willen ze het spelen. Door jullie blad zal ik een tijdje op de hoogte blijven van alle nieuwe spellen en misschien dat ik toch een abonnement neem na de proefperiode.
Familie van 't Veer, Zwijndrecht

Volgens ons heeft de familie Van 't Veer de liefste, knapste en slimste moeder van heel Nederland en omstreken!

PU OF PLAYBOY

Ik reed op mijn bike naar de stad omdat ik wist dat de nieuwe Power Unlimited in de winkel zou liggen, dus ik stap een van de winkels binnen waar het masterblad normaal altijd ligt. Maar wat zie ik? Er is helemaal geen PU meer! Ik denk bij mezelf: 'Ik moet een PU hebben, want anders slaap ik vanavond, morgen, en de hele week niet meer!' Ik rende de stad door. Loop de eerste de beste zaak in waar ze tijdschriften hebben en wat zie ik: Libelle (shit!), Margriet (piep), Playboy (wooh), maar daar zie ik hem liggen: de enige echte supernieuwe, dikke PU van januari. Ik heb er nog net één kunnen bemachtigen.
Ik dacht bij mezelf: 'Dit moet mij nooit meer gebeuren!' Dus ik stap op mijn bike en race naar huis en zeg, roep, schreeuw, scheld: 'Ik moet een abonnement op die Power Unlimited hebben!'
Vincent Ploum, Venlo

Bel met 023-5173524 en het is zo gepiept!

VERROTTE PRIJZEN

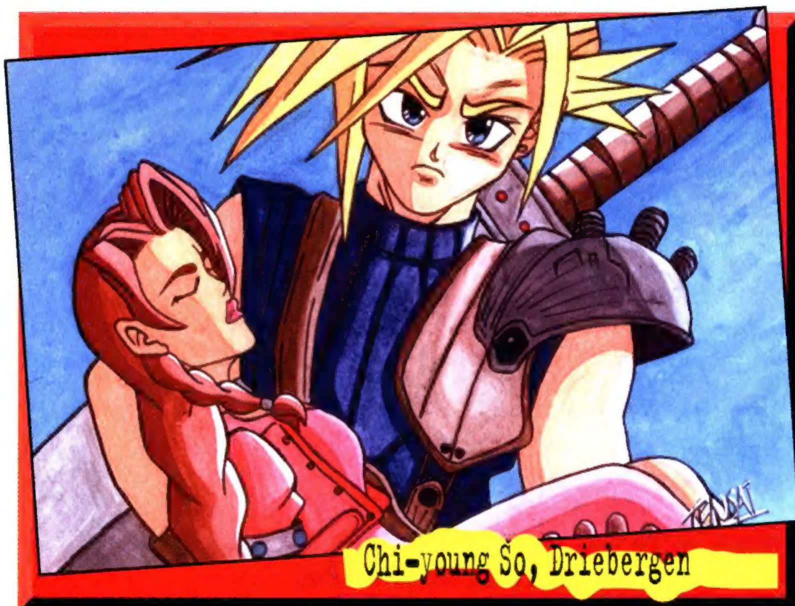
Tweedehands computer verkopers opgelet! Ik word helemaal gek van de prijzen die jullie durven te vragen. Af en toe lees ik de Amersfoortse Handelspost door en dan staat er weer eens een keer een Pentium 75 te koop voor maar liefst ƒ 1275,-. Heeft dat ding een verguld toetsenbord of zo? Als je de weekend Telegraaf doorleest kom je advertenties tegen van nieuwe P166MMX PC's voor ƒ1400,- incl. BTW, dan schaam je je toch als je dan voor zo'n tweedehands 'achterhaalde' P75 nog ƒ 1300,- durft te vragen?! Af en toe heb ik echt de neiging om die mensen op te bellen en ze helemaal verrot te schelden, maar dan wordt de telefoonrekening te hoog.
Een reële prijs voor een tweedehands P75 ligt tussen de ƒ 600,- en ƒ 900,-, geen cent meer! Ik hoop dat jullie hier iets van opsteken, want het wordt echt belachelijk.
Alex Griffioen, Amersfoort

Wij hebben op de redactie nog een stuk of drie 486-PC's uit 1993 te koop voor f 5000,- per stuk. (Dan kunnen we eindelijk het salaris van Ed weer voor een paar maandjes verhogen). Interesse?

VERDOMHOEKJE

Neem me niet kwalijk, maar ik ga even fiks zeuren. Waar blijven in godsnaam al die nieuwe vechtspellen voor de PC? Ik bedoel, die vloedgolf van Red Alert klonen komt me nu echt de strot uit. Battle Arena Toshinden, Wargods, Time Warriors, Mortal Kombat 3, Last Bronx en Virtua Fighter 1 en 2 vormen zowaar een minderheid in PC spellenland om over de kwaliteit nog maar te zwijgen. Bijvoorbeeld de moves van Toshinden en Time Warriors kun je op één hand tellen.
Ik kan het niet meer vatten. Volgens mij doen die spelfabrikanten het gewoon om mensen zoals ik (die geen geld hebben om ook nog eens een PlayStation of N64 te kopen) dwars te zitten. Bah! Verder maken jullie een tof blaadje, houd het goede werk hoog!
Folkert Konings, Weert

Bij een beetje vechtspel knok je niet tegen de computer, maar tegen je kleine broertje of grote zus (een onervaren klasgenoot wil ook weleens helpen). Dus zul je twee controlpads aan je PC moeten koppelen als jullie al die snelle moves niet op het toetsenbord (da's pas bah!) willen uitvoeren. De PC's met aansluitmogelijkheden voor twee joypads zijn echter op één hand te tellen. Nu weet je meteen waarom PC-vechtspellen nooit een succes zullen worden. Ga dus maar vast sparen voor die PSX of N64.



Chi-young So, Driebergen

IN JE VIJFDE ELEMENT





Kalisto, de makers van onder andere Dark Earth, komen rond april met The Fifth Element, een 3D-spel voor PC en PSX dat is gebaseerd op de gelijknamige SF-speelfilm.
Hoewel er gebruik wordt gemaakt van de 3D-engine waarmee ook Nightmare Creatures is geprogrammeerd, neemt The Fifth Element het genre een stapje verder.
Omdat we verwachten dat dit spel de grote concurrent van Resident Evil 2 zal worden, laten we je hier alvast een paar vroege screenshots zien.
We houden je op de hoogte.





RETOURTJE TAHITI

Voor iedereen die heeft genoten van Microsoft's Flight Simulator 98 is er een nieuwe reis geboekt en dit jaar gaat die naar Tahiti!

PARADIJS

Nadat je over het Buckingham Palace in London hebt gevlogen, door de smog van Phoenix en zelfs wat meekreeg van het tropische paradijs Hawaii, is er nu een add-on verkrijgbaar voor je MS Flight Simulator 98, 95 en 5.1: Tahiti Scenery.
TS is gecreëerd door Wilco Publishing en neemt je mee naar de exotische eilanden van Tahiti, zodat je vast in zomerse sferen kunt komen.
Vlieg over het Polynesische paradijs, duik in de blauwe lagunes van de Tuamoto eilanden en ervaar de 'real life' landschappen, gedetailleerd tot in de kokosnoten. Zie de reflecties van de bergen in het water, volledig uitgewerkte luchthavens met mensen binnenin de gebouwen. En kijk naar de veranderingen van het licht, afhankelijk van het weer, seizoen en het moment van de dag.

BORA BORA

Tahiti Scenery biedt drie avonturen met echte ATC stemmen, die het mogelijk maken vertrouwd te raken met de schoonheid van Frans Polynesië.
Er zijn twaalf eilanden om te bezoeken, zoals Moorea, Tetiaroa, Rangiroa, Bora Bora en het onbewoonde eiland Mehetia. Ook is er een aantal nieuwe vliegtuigen, waaronder de DC-10, de Concorde en een watervliegtuig de Cessna 182.
Tahiti Scenery brengt weer wat nieuw leven in die oude uitgespeelde vlieg sims. En om geen verwarring te zaaien; koop 'm alleen als je al de eigenaar bent van Microsoft Flight Simulator 98, 95 of 5.1, want dit is een *add-on*! MARK B.







Humor en actie in Lucky Luke

Het was wederom triptime voor ome Skate. Ditmaal deed ik de Franse stad Lyon aan om een 'work in progress' te bekijken van de nieuwe Infogrames game Lucky Luke.

3D-SAUSJE

Onze, inmiddels vijftig jaar oude, poor lonesome cowboy is ditmaal in een geheel nieuw jasje gestoken en, in tegenstelling tot de vorige Lucky Luke games op andere consoles, voorzien van een romig 3D-sausje. Na de goedkeuring van Luke's schepper Morris (die na het zien van het spel compleet uit z'n dakkie ging), kon het team met zo'n veertien compleet verschillende levels aan de slag.
Hierbij werd gebruik gemaakt van exclusief voor Infogrames gecreëerde programma's, namelijk 3D Cartoon en 3D World. Met het Sky Map design programma voor de texture mapping kon zo gewerkt worden aan een game die de feel van de originele comic en tekenfilm op een natuurgetrouwe manier zou kunnen nabootsen. Wel, voor zover ik het heb kunnen bekijken, is ze dat vrij goed gelukt.

POOR LONESOME COWBOY

Verwacht echter geen hi-tech gebeuren in de nieuwste avonturen van onze stripheld. Ondanks de 3D vormgeving staat de te volgen route vrij vast. De makers hebben hiervoor gekozen omdat ze de nadruk wilden leggen op humoristische en voornamelijk op actie gebaseerde gameplay, en niet op uitgebreide Tomb Raider-achtige avonturen. Met zo'n veertig verschillende vijanden (van cowboys tot dikke eindbazen) lijkt dat allemaal wel in orde te komen.
Natuurlijk ontbreken ook de gebroeders Dalton niet. De Luckster dient dit in geel zwart gehulde viertal in te rekenen nadat ze weer eens ontsnapt zijn. Je trekt van saloon naar woestijn, van mijnschacht naar het bos, waar je steeds weer compleet andere opdrachten moet uitvoeren. Zeer funny en origineel allemaal.
Lucky Luke is een game die hoofdzakelijk voor een wat jongere doelgroep (9-14 jaar) bedoeld is. Een verademing in een tijdperk waar slachtingen en bloedspetters op je scherm de normaalste zaak van de wereld zijn. SKATE









3DFX VAN CREATIVE LABS

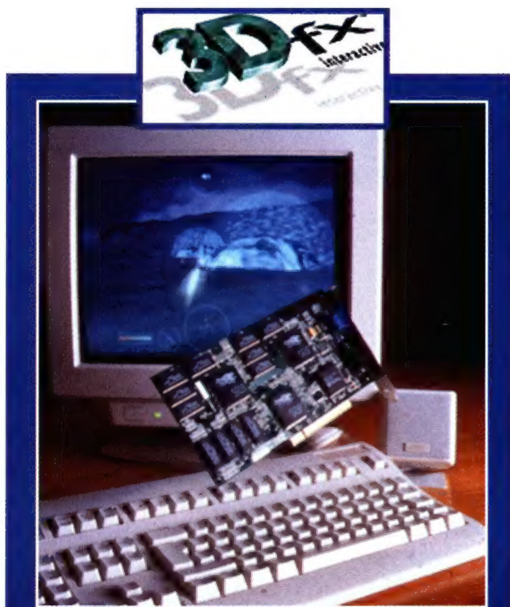
Creative Labs zal waarschijnlijk als een van de eersten de nieuwe Voodoo 2 3Dfx kaart op de markt gaan brengen. Sterker nog, op het moment dat je dit leest, ligt de kaart wellicht al in de winkels.

VOODOO

Omdat Creative Labs ook geïnvesteerd heeft in Voodoo zal zij als enige de naam Voodoo mogen gebruiken. De kaart zal dan ook 3D Blaster Voodoo 2 gaan heten. Er worden twee versies uitgebracht; een met 6 Mb en een met 8 Mb RAM. De prijs van deze kaarten zal rond de 500 respectievelijk 600 gulden gaan liggen.

SNUFJES

De Voodoo 2-chipset kent heel wat technische snufjes. De kaart is om te beginnen ongeveer drie keer sneller dan zijn voorganger en heeft verschillende extra features. Zo is hij toegespitst voor de Pentium II met een aantal speciale commando's. Daarnaast past de kaart tri-lineaire filtering toe in plaats van bi-lineaire filtering. Hierdoor wordt, naast een groep van vier pixels die geïnterpoleerd zijn, ook nog eens de voorste en de achterste pixel geïnterpoleerd, waardoor het beeld op je monitor nog gladder en scherper overkomt. Bovendien kent de Voodoo 2 double texture. Dit is vooral goed te zien in Quake II. In Quake waren de lichteffecten, rookbommen en bloed vormgegeven als gekleurde vierkantjes. Bij Quake II met de Voodoo 2 worden twee textures op dezelfde polygoon gemapt. Hierdoor krijg je dus echte 3D explosies en bloedspetters, om maar eens wat te noemen.



COMPATIBLE

Goed nieuws is dat beide kaarten naar beide kanten toe compatibel zijn. Dat betekent dat je oude games ook kunt spelen met de nieuwe Voodoo kaart en andersom toekomstige games ook gewoon goed speelbaar zullen zijn zonder Voodoo 2. Er werd mij op het hart gedrukt dat het niet zal gebeuren dat er games uitkomen die alleen draaien met een 3Dfx Voodoo 2 kaart.
Voodoo 2 is dan ook voor die gamers die het beste van het beste willen hebben. Bovendien heeft de kaart de mogelijkheid via een simpel kabeltje een tweede Voodoo 2 kaart ernaast te pluggen, mocht je echt van gekheid niet meer weten wat je met je geld moet doen.
Als je deze absurde vette hardware hebt draaien, zal één kaart de lightmapping op zich nemen terwijl de andere kaart de bewegingen verzorgt.
PS: Wil je weten hoe snel jouw 3D-kaart precies is, haal dan snel de Final Reality testsoftware van het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). JAN

INTEL VERSNELT

Chipbakker Intel heeft er flink de vaart in. In hoog tempo worden er nieuwe processoren op de markt gezet.

Voor de Pentium II zijn we inmiddels al bij een kloksnelheid van 333 MHz aanbeland, terwijl eind van dit jaar een compleet nieuwe processor zal verschijnen. Deze opvolger van de Pentium II heeft tot nu toe nog de werktitel Katmai.
Belangrijk voor ons gamers is de ontwikkeling van de Intel740-chip. Dit is een grafische versneller die in combinatie werkt met de Pentium II-familie en die prestaties (kwaliteit en snelheid van het beeld) haalt waar geen enkele 3D-kaart tot nu toe aan kan tippen. Aldus Intel.
Deze 740 grafische versneller wordt vanaf maart geleverd op een aparte add-on kaart (met 4 of 8 Mb Video RAM), maar ook als losse chip voor inbouw op moederborden van nieuwe PC's.



WAAR IS TECHTALK?

Waar is TechTalk? Waar is Bjorn, zul je bedoelen! Bjorn is op vakantie (lucky bastard), dus moeten jullie het een maandje zonder doen. Vanaf de volgende Power Unlimited is TechTalk weer in volle glorie terug. Met een bruin doorbakken randje.

UFO OP ROM

Over de hele wereld zijn er UFO waarnemingen gerapporteerd. Zelfs in onze eigen land werd er in februari 1913 een sigaarvormig vliegend object waargenomen, hoog in de Amsterdamse lucht.



RECHT VOOR ZIJN RAAP

De mensen van Sightings zeggen dat zij de leidende autoriteiten zijn wat betreft paranormale en buitenaardse onderzoeken. Samen met de Sci-Fi Channel, hebben ze een wekelijkse televisie serie gecreëerd die al vijf jaar in de USA te zien is en nu dankzij dat fantastische (niet dus) kabelpakket van vorig jaar, ook in Nederland.
De serie presenteert het materiaal op een recht voor zijn raap en objectieve manier, zodat de kijker zijn eigen conclusies kan trekken, gebaseerd op de gegeven informatie. Naast hun serie heeft Sightings ook een web site (www.scifi.com/sightings), een video serie, een boek en deze informatieve CD-Rom, door hun liever UFOpedia genoemd.

ROSWELL

UFOpedia is een complete collectie van informatie over UFO's. Van overzichten, waarnemingen en ontvoeringen tot graancirkels, verminkingen en cover-ups van de regeringen.
De CD is verdeeld in vier hoofdsecties, Alien Life, UFO's, Government Cover-ups en de Database. De database is verbonden aan een Internet site, waardoor op de hoogte zijn en blijven erg makkelijk is. Dit is slechts een van de features, dus een Internet-aansluiting is niet echt nodig.
De rest van de CD staat vol met interviews, foto's en films, allemaal met als onderwerp: 's werelds meest onverklaarbare fenomeen; Unidentified Flying Objects. Het is allemaal gebaseerd op echte feiten en bevat zelfs een video-fragment van de Roswell alien autopsy video. Kortom, een must voor de mensen die in UFO's geloven, maar ook voor de niet gelovigen. Ben je op zoek naar informatie over UFO's, dan heb je het hier allemaal op één CD. MARK







nieuws

SPICE UP YOUR PSX-GAMES

Het grote voorjaarsoffensief van Sony bestaat uit de lancering van drie nieuwe toptitels voor de PSX. In mei verschijnen namelijk Gran Turismo, Spice World en Kula World.


Armoured Fist 2.


Deathtrap Dungeon.


F15.

Kula World.

Spice World.

Gran Turismo.

Gran Turismo is waarschijnlijk het mooiste en meeste uitgebreide racespel dat tot nu toe voor de PlayStation is verschenen. Je kunt kiezen uit 300 (!) verschillend geconfigureerde wagens, tien kampioenschappen, en talloze circuits. De gameplay is natuurgetrouw en de graphics zijn om van te watertanden. Spice World is van een heel andere orde. De vijf spice babes zijn omgetoverd tot grappige karikaturen waarmee je interactief kunt dansen of opnemen.

De CD bevat verder nog exclusieve videobeelden en interviews. Leuk voor je kleine zusje (of ben je in het geniep zelf ook een beetje fan?).
Kula World tenslotte, is een verslavend 3D puzzelplatformspel uit Zweden. In gerenderde 3D-werelden rol je met een bal in 360 graden over smalle platformen. Een kwestie van behendigheid, strategie, powerups verzamelen en valkuilen ontwijken. Een gegarandeerde hit! Previews van Kula World en Gran Turismo vind je in het volgende nummer van Power Unlimited.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Volgende maand kun je onder voorbehoud (p)reviews verwachten van onder andere:
Deathtrap Dungeon (PC & PSX), Resident Evil 2 (PSX), Reboot (PSX), Dark Omen (PC & PSX), Jack Orlando (PC), Fifa 98 (N64), Gran Turismo (PSX), Kula World (PSX), NBA Action 98 (Saturn), Need For Speed III (PSX), F15 (PC), Armoured Fist 2 (PC), NHL Breakaway (N64), Powerboat (PC & PSX).
Power Unlimited van april ligt vanaf 20 maart in de kiosken.



RED LINE RACER VS ROAD RASH

Naast onder andere G-Police van Psygnosis is Red Line Racer van Ubi Soft een van de eerste games die drivers zal bevatten voor de nieuwe, op pagina 11 besproken, Intel740-chip (naast ondersteuning voor andere 3D-technieken, uiteraard). Wat dit betekent voor de graphics van deze spectaculaire motorrace-titel, laten we je hier alvast even zien. Ter vergelijking hebben we er meteen een paar plaatjes van de concurrent bijgedaan; het binnenkort te verschijnen Road Rash 3D. Vergelijk en huiver. Voor alle eerlijkheid moeten wij wel even vermelden dat het beeld van Road Rash is gemaakt zonder enige hulp van extra 3D-power. In de volgende Power Unlimited meer nieuws over beide titels.



de redactie

Ze zeggen weleens dat iemands karakter grotendeels wordt gevormd in het gezin waarin hij of zij is opgegroeid. Met dat in het achterhoofd gingen wij eens spitten in de jeugd van onze PU redacteuren: open de beerput!

BAS



Bas is een rasechte Amsterdammer. Papa was schillenboer en jeugdtrainer bij Blauw-Wit, en mama toiletjuffrouw bij de Hema. Net als elk dude ontwikkelde Bas in zijn pubertijd een lichte gedragsstoornis, hij ging echter niet met zijn voetbal-hooligan vriendjes de A10 op, maar stapte in de wereld die Power Unlimited heet. Ook heftig.

ED



Als zoon van een dominee had Ed geen makkelijke jeugd. Keer op keer kwam Ed's gedrag in conflict met het heilige schrift. Als straf werd Ed op 20 jarige leeftijd naar het zondige Amsterdam gestuurd om daar boete te doen. Ed slijt nu zijn dagen met het verbeteren van de slecht geschreven recensies van de PU redactieleden. Amen.

MARK B.



In tegenstelling tot wat iedereen denkt, komt Mark helemaal niet uit Amerika. Hij is namelijk geboren en getogen in Amstelveen en heet eigenlijk Mark de Boer. Het gezin waar Mark uitkomt was zo verschrikkelijk saai dat Mark na een stage bij het Amsterdamse rel-café 'de Duivel' besloot de identiteit van 'Mark B' aan te nemen.

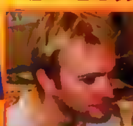
ANDREAS

Andreas is altijd een rebel geweest. Opgroeiend in het weelderige Amsterdam-Zuid, heeft Andreas zich altijd verzet tegen die 'gouden paplepel' die hem dwangmatig in de mond is gestopt door zijn ouders. Hij is voor de PU gaan werken om zijn rijke familie te choqueren. Dat is gelukt.

JAN

Waar Jan vandaan komt weet niemand, hij was er gewoon ineens. Het valt zelfs te betwijfelen of Jan überhaupt een mens is. Er gaan namelijk hardnekkige geruchten dat Jan het eerste prototype is van een geheim project: 'de VNU-schrijfrobot'.

BJORN

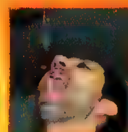


Bjorn is de zoon van de 'schnabbel-koning en koningin van Nederland': Saskia en Serge. In hoeverre dit Bjorn's karakter heeft beschadigd behoeft geen nadere uitleg.

RUBEN

Ruben is een kind van Zaanse hippie-ouders. Vanzelfsprekend ontwikkelde hij als puber een diepe haat tegen alles wat 'love and piece' was in deze wereld. Een lange zwerftocht langs bijna alle brandhaarden op de planeet, bracht hem uiteindelijk bij Power Unlimited.

SKATE



Skate komt uit een keurig Brabants gezin. Met zo'n achtergrond kan je je voorstellen dat hij nog een appeltje te schillen had met het leven. Dus vertrok hij op 19 jarige leeftijd naar Amerika om daar onder de naam 'Skate the Great' furore te maken als SM-clown. Keerde terug als rappende PU-recensent.

THOMAS



Thomas is geboren en getogen in Neerlands eigen Hollywood; Hilversum. Als zoon van een media-magnaat, waren de kaarten voor Thomas al op jonge leeftijd geschud. Als Thomas die operatie niet had gehad, was een glansrijke carrière in TV-land hem ongetwijfeld ten deel gevallen. Nu werkt hij voor de PU.

NANCY



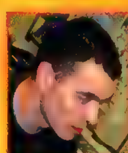
Nancy is een mysterie. Geen enkele bron kon ons aanwijzingen verschaffen over haar herkomst. Een paar jaar geleden verscheen zij plots op de PU redactie; na werktijden en op de schoot van Ed. Kort daarna kreeg zij een eigen rubriek.

J.J.



Rond J.J. doen dezelfde geruchten de ronde als over Jan. Ook hier zou het gaan om een morbide experiment van het uitgeversbedrijf VNU, om het schrijven van stukjes door robots te laten doen. Omdat de produktiecapaciteit van J.J. niet zo hoog is als die van Jan, vermoeden wij dat J.J. een vroege alpha versie is van Jan.

KEES



Kees komt net als Dre uit een rijk nest in Amsterdam-Zuid en profiteerde daar volop van. Hij misbruikte mams creditcards en scheurde elke nacht straalbezopen in paps Porsche door de stad. Dat Kees bij de PU werkt, is dan ook een werkstraf wegens openbare ordeverstoring en rijden onder invloed.

power unlimited's

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een twee-wekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook af en toe oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige twee nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing (januari)	9,2
Mace (februari)	8,4
San Francisco Rush (februari)	8,4
Duke Nukem 3D (februari)	8,1
WCW vs NWO (februari)	8

SATURN

Lost World (januari)	8,9
Quake (februari)	8,7
Sonic R (januari)	8,1

PLAYSTATION

Tomb Raider 2 (januari)	9,4
Treasures Of The Deep (januari)	9,1
Grand Theft Auto (januari)	8,8
Duke Nukem 3D (januari)	8,7
Rock 'n Roll Racing 2 (februari)	8,5
C&C Red Alert (januari)	8,4
Frogger (januari)	8,4
Ghost In The Shell (februari)	8,3
Medievil (januari)	8,1
WCW vs The World (januari)	8
NHL 98 (januari)	8
Spawn (januari)	8
Tennis Arena (januari)	8

PC CD-ROM

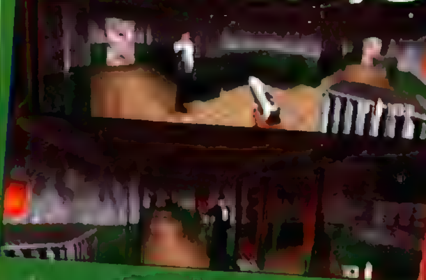
Turok Dinosaur Hunter (januari)	9,6
Fall Out (februari)	9,3
Quake 2 (februari)	9,2
Nuclear Strike (januari)	9,2
Tomb Raider 2 (januari)	9,2
Ultimate Race Pro (februari)	9,1
F1 Racing Simulation (januari)	9,1
Test Drive 4 (februari)	9
Wing Commander Prophecy (februari)	9
Dreams (januari)	9
Queen The Eye (januari)	8,9
MAX 2 (februari)	8,8
The Reap (januari)	8,8
Monkey Island 3 (januari)	8,8
F22 (januari)	8,6
I-War (januari)	8,6
Pilgrim (februari)	8,5
Search And Rescue (januari)	8,5
Zork Grand Inquisitor (januari)	8,5
Riven (januari)	8,5
Cart Precision Racing (februari)	8,4
Sign Of The Sun (februari)	8,3
Postal (januari)	8,3
3D Ultra Pinball (januari)	8,3
AHX-1 (januari)	8,2
Egypte (februari)	8,1
MK Trilogy (februari)	8,1
Soda Off Road Racing (februari)	8,1
World Football 98 (februari)	8
Need For Speed II SE (februari)	8
NHL 98 (januari)	8

SONY PLAYSTATION POWER TOP 10



1. (5) FIFA 98
2. (1) Tomb Raider 2
3. (2) Final Fantasy VII
4. (9) Crash Bandicoot 2
5. (4) Time Crisis
6. (-) TOCA Touringcar Championship
7. (-) Duke Nukem 3D
8. (3) Moto Racer
9. (-) Rayman Platinum
10. (-) Red Alert

NINTENDO POWER TOP 10



1. (2) GoldenEye 007 (N64)
2. (1) Diddy Kong Racing (N64)
3. (-) FIFA 98, R.T.W.C. (N64)
4. (-) Lamborghini Racing (N64)
5. (-) Top Gear Rally (N64)
6. (7) Mario Kart 64 (N64)
7. (-) Mischief Makers (N64)
8. (3) Bomberman 64 (N64)
9. (5) Lylat Wars (N64)
10. (-) Chameleon Twist (N64)

PC CD-ROM POWER TOP 10



1. (1) Tomb Raider 2
2. (2) FIFA 98
3. (5) Riven
4. (-) Quake 2
5. (-) Wing Commander Prophecy
6. (-) Red Alert
7. (8) MS Flightsimulator 98
8. (-) Warcraft II Deluxe
9. (-) Duke Nukem 3D
10. (6) Age Of Empires

SEGA SATURN POWER TOP 10



1. (-) Sonic R
2. (8) Sega Touring Car Championship
3. (6) World Wide Soccer 98
4. (1) Duke Nukem 3D
5. (-) Croc
6. (-) Marvel Super Heroes
7. (9) Resident Evil
8. (-) Nascar Racing 98
9. (-) Dragon Force
10. (-) Lost World

MAXIMUM FORCE

De nieuwste sensatie in de hoofdstedelijke speelhal is de shoot'em up Maximum Force, de opvolger van Area 51. Ditmaal red je de wereld echter niet van bloeddorstige buitenaardse wezens maar van een drietal terroristische organisaties.

RONDBORSTIGE NIMF

Jij bent agent van een bekend Amerikaans anti-terreur team en je hebt de opdracht gekregen om The Fiduciary Liberation Front, The Somnalia Cartel en Ground Zero op te rollen.
Net als bij iedere andere shoot'em up game is het een kwestie van aan een stuk door knallen op iedere lelijkerd met een wapen. Uiteraard zwerven er ook links en rechts powerups en wapens rond.
Ook de onschuldige slachtoffers van de situatie zijn weer dik gezaaid. Voor het gemak zijn ze hier allemaal uitgedost in een modieuze witte outfit zodat je ze gemakkelijk van het tuig kunt onderscheiden.
Een leuke bijkomstigheid is trouwens dat een groot deel van deze stakkers van het vrouwelijk geslacht is en qua uiterlijk niet zou misstaan in het gemiddelde erotische heren magazine. Neem maar van mij aan dat, wanneer je zo'n rondborstige nimf in een bikini voor haar knar schiet, je er spijt van krijgt en dat is echt niet alleen omdat het je een powerup kost.

KAKKERLAKKEN SCHIETEN

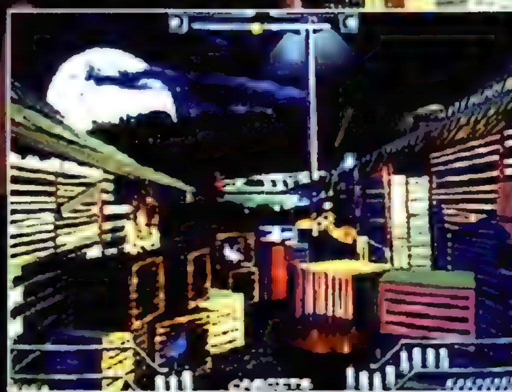
Maximum Force is onderverdeeld in drie levels (het Paaseiland, New York City en de Zuid Amerikaanse jungle) die zeer van elkaar verschillen.
Zo moet je in het ene level in een duikboot mijnen onschadelijk maken en op het strand terroristen afschieten, in een ander level bagger je door het riool en vlieg je in een helicopter.
In totaal zitten er maar liefst dertig verborgen kamers verstopt in Maximum Force. Hoe je deze kamers kunt betreden varieert. Voor de ene kamer moet je alle lichten uitschieten en voor een ander moet je weer alle vaten vernietigen.
Wat je in de verschillende kamers moet doen varieert ook. Zo dien je in de ene schiet-oefeningen tot een goed einde brengen en in bijvoorbeeld de Bachelor Pad moet je kakkerlakken en skeletten neerknallen.

GEEN THUIS BASIS

Het nadeel van shoot'em ups als Area 51 en Maximum Force is dat ze een korte levensduur hebben. Aangezien zowel de 'good' als de 'bad' guys en girls iedere keer weer op hetzelfde moment en op dezelfde plek hun gezicht laten zien heb je het, nadat je het spel een keer hebt uitgespeeld, wel gezien.
De enige motivatie om Maximum Force straks (het verschijnt binnenkort namelijk voor de PlayStation) in huis te halen is dat je dan op je gemak alle verborgen ruimten kan vinden en eventueel je puntengemiddelde wat kan opschroeven.
Maar naar mijn idee is dit spel toch niet echt geschikt voor de home console.
Voor het ultieme genot raad ik je aan om samen met een echte vriend (die je rug in de gaten houdt wanneer je aan het herladen bent) en een zak vol rijksdaalders af te reizen naar de dichtstbijzijnde speelhal en de wereld te redden uit de moordlustige handen van de terroristen.

KEES













Screenshots

The Jackal

Toen de uitnodiging voor de persvoorstelling van The Jackal op m'n bureau belandde, bedacht ik me dat die naam me sterk aan een andere film deed denken: Day of the Jackal. En inderdaad had het daar alles mee te maken.

Day Of The Jackal stamt uit het begin van de jaren zeventig en ging over een professionele moordenaar die ingehuurd wordt om een aanslag op de Franse president De Gaulle te plegen. Dat blijft niet geheim en er wordt flink jacht gemaakt op de moordenaar die de codenaam Jackal gebruikt. Omdat het zijn specialiteit is hinderlagen te voorzien en te ontlopen, lukt het hem rustig door te gaan met de voorbereidingen van z'n moordaanslag. En ook al is Day Of The Jackal inmiddels meer dan 25 jaar oud, het is nog steeds een erg donkere, spannende film.

REMAKE

The Jackal blijkt een, in een jaren 90 jasje gegoten, remake te zijn. Bruce Willis is de Jackal: meester in vermommingen, in het bezit van vele valse paspoorten en behendig met computers. Voor z'n diensten vraagt hij exorbitant hoge bedragen, zeker voor de moord waar het in deze film om draait. Want nadat hij deze klus geklaard heeft, zo vertelt Jackal z'n opdrachtgever, moet hij voor altijd verdwijnen. Tegenstander van deze jakhals is de FBI, geholpen door de Russische geheime dienst en een IRA strijder gespeeld door Richard Gere. Gere zit een lange gevangenisstraf uit, maar omdat hij een van de weinigen is die de Jackal en zijn werkmethode kent, mag hij meehelpen de boef te vangen.

GRIMMIG

Tot zover niks aan de hand; Willis speelt het koel en zegt weinig zoals een professionele moordenaar hoort te doen. De FBI windt zich op zoals we dat van ze kennen en de hele sfeer van de film is grimmig.
Daarbij gebruikt Willis voor z'n opdracht een erg lekkere gun; een laptop-bestuurd minikanon op draaibare standaard, uitgevoerd in stijlvol zwart en chroom.
Daarom is het erg jammer dat, op ongeveer driekwart van de film, wanneer we al in het grootste deel van de westerse wereld zijn geweest, het verhaal ons naar de US brengt. Plotseling worden de filmkleuren feller en blijkt het verhaal steeds meer om een persoonlijke afrekening tussen de IRA-man en de Jackal te gaan.
Dit leidt tot een emotionele gijzeling in de subway en loopt ook nog goed af.
Zonde, want de eerste anderhalf uur is The Jackal een spannende, goed in elkaar gezette thriller. Maar ik ben iemand die niet van happy ends houdt en meestal aan de kant staat van degene met het mooist vormgegeven wapentuig.
Vanaf 12 maart in de bioscoop



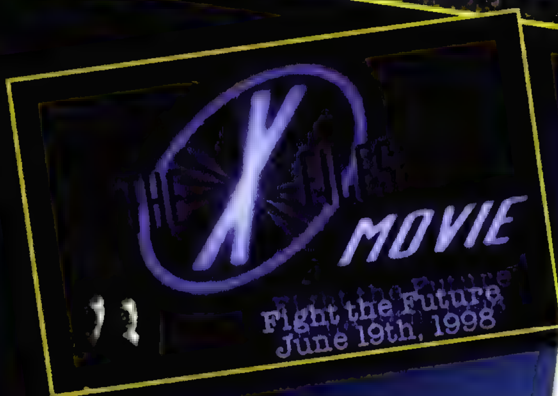




SHORTS

De truth is out there en sinds kort is het mogelijk dat je daar zelf achterkomt in plaats van Mulder en Scully het te laten oplossen.
In de **X-Files Trivia Game** draait het allemaal om de eerste drie seizoenen van de TV-serie. Het spel lijkt erg op Triviant; ook dit speel je op een bord met vragenkaartjes. Alleen heeft de dobbelsteen maar vier kanten en hoort bij elke vraag een videoclip met een scène uit een van de afleveringen.
Er zijn in totaal bijna zeshonderd triviale en achter-de-schermen vragen bedacht door Cris Carter, de producent van de X-Files, waarbij 73 film-scènes horen. Degene die als eerste het laatste vakje van het spelbord haalt, is de winnaar en krijgt de waarheid te horen. Vanaf 17 maart in beperkte oplage te koop, prijs rond de ƒ 70,-







Mocht je het allemaal niet zo goed meer weten (we zitten met de X-Files op het moment in het vierde seizoen) en je geheugen een beetje willen opfrissen, of gewoon wat kletsen met andere X-Files liefhebbers, dan kun je o.a. op de officiële X-Files site terecht.
Daar is ook de trailer te vinden van de **X-Files bioscoopfilm**. Het kan wel even duren, want de trailer is 5,9 Mb groot. Maar tot de geheimzinnigheid rond het plot van Mulder en Scully's eerste langspeelavontuur is opgeheven, is de trailer wel de beste informatiebron.
Als je rond half juni in Amerika bent, heb je geluk want dan gaat de film, die als voorlopige titel **Fight the Future** heeft, in première.
Wanneer deze in Nederland gaat draaien, is nog niet bekend.

SOUNDS



Op het eerste full length album **S.C.I.E.N.C.E** van het Californische Incubus staat een flinke CD-Rom track. Op de Amerikaanse versie wel te verstaan. De versie die in Nederland en een groot deel van West-Europa is uitgekomen, bevat twaalf liedjes, maar geen uit enen en nullen opgebouwd nummer.
Dat gebeurt wel vaker; om onverklaarbare redenen worden CD's in het ene continent met, en in het andere (dat is meestal Europa) zonder Rom-track uitgebracht. Voor mensen die hun informatie van Amerikaanse bronnen krijgen leidt dit steeds weer tot frustrerende bezoekjes aan de plaatselijke CD-boer.
Waarom dan wel tekst aan ze besteden? Wel, ten eerste is het misschien wel eens leuk om geen games-soundtrack als achtergrondmuziek bij het netsurfen of huiswerk maken te hebben, maar iets anders.
Ten tweede is Incubus een band die het woord crossover nieuwe betekenis geeft. Wat er ten derde toe geleid heeft dat S.C.I.E.N.C.E. ook zonder digitale franje een goeie aanschaf bleek. Vandaar.
De muziek is een niet helemaal te omschrijven mengeling van harde rock, rauwe funk, rap, allerlei soorten percussie en niet te beschrijven geluiden die waarschijnlijk ook niet uit muziekinstrumenten komen.
De mannen van Incubus, die S.C.I.E.N.C.E. in de laatste maanden van 1997 uitbrachten (na twee E.P'tjes en een tour met Korn) zijn trouwens goed ingewijd in de geheimen van de digitale wereld. De vijf jongens, die elkaar van school kennen en al jaren samen muziek maken, zijn regelmatig op het Web te vinden, waar ze de gebeurtenissen op de aan hun gewijde Webring volgen en regelmatig mailtjes sturen.
En dat kwam goed uit, toen het gerucht de ronde deed dat de gitarist van de band dood was. Zijn teleurgestelde mailtje over zoveel geroddel maakte aan dat gerucht snel een eind.
Incubus dus; in de CD winkel te koop, op het Web te bekijken en te beluisteren.
Webring: www.geocities.com/SunsetStrip/Towers/6927/



Maffe Jazz is terug en heeft zijn broer meegenomen. Is dit de terugkomst van de side-scrolling platform game of gewoon een spelletje voor je kleine broertje of zusje?

HELE NIEUWE JAZZ

De side scrolling platform game maakt deel uit van een van de oudste genres in de gamewereld. Het leek volledig op de achtergrond geraakt door de 3D games maar het ziet het er naar uit dat game companies, zoals in dit geval Epic, teruggaan naar de basics.
Epic heeft een oud, maar succesvol platform spel genomen en de originele game engine verbeterd met features die alleen in 3D games te zien zijn, zoals dynamische lichtbronnen en 'eight layer parallax' achtergronden. Het spel is geanimeerd met een unieke artistieke stijl, gebruik makend van schaduwen en licht, waardoor een 2D-platform game is gecreëerd met het uiterlijk en gevoel van een 3D spel.

JAZZ & SPAZ

Voor degene die zich het niet meer kunnen herinneren, Jazz Jackrabbit was een platform spel dat in 1994 uitkwam en zich destijds onderscheidde door de graphics en manier van manoeuvreren.
Nu is Jazz terug, samen met z'n broer Spaz, in een heel nieuw avontuur. Spaz is de 'wild one' van de twee en heeft als specialiteit een enorme sprongkracht wat (net als Jazz z'n helicopteroren), erg handig is voor moeilijk bereikbare plaatsen.
Sommige levels hebben verschillende beginpunten, afhankelijk van met welke character je speelt en er zijn geheime ruimten en doorgangen die bij de een wel en de ander niet toegankelijk zijn, waardoor het spel dus bij elk character een ander verloop heeft.
Er was mij ook iets verteld over twee andere characters in de uiteindelijke versie van dit spel: een kikker en een vogel. Met behulp van een cheat code kon ik een beetje met deze nog niet voltooide creaturen spelen, maar ik kreeg het idee dat deze meer voor de grap aanwezig zullen zijn dan om echt mee te spelen.


Ook Spaz is zo gek als een deur.

ALL THAT JAZZ

In JJ 2 is het de bedoeling dat Jazz op zoek gaat naar zijn aanstaande bruid die is ontvoerd. Het verhaal is verdeeld over vier verschillende episodes, zoals Epics ze noemt, met tien levels per episode.
Jazz' speurtocht voert je door steeds wisselende omgevingen, elk met zijn eigen vijanden, variërend van de alom bekende schildpad tot kleine duiveltjes met hooivorkjes. Erg grappig was de stuntelige, dronken vogel gewapend met een kop thee waaruit een kikker sprong en de vuurspuwende draken, zo groot als mieren.
Het feit dat de omgeving bestaat uit acht verschillende lagen, zorgt voor de meest fantastische achtergrond ooit vertoond in een 2D platform game. Maar wat Jazz echt bijzonder maakt is de aandacht die wordt gegeven aan de details, tenminste als je de tijd kan nemen om er naar te kijken.
Overal in het spel duiken de meest vreemde dingen en personages op. Zo danste ik op een bepaald moment rond in de jaren zestig met een bloem, terwijl een rups op een paddestoel een waterpijp zat te roken. En even later veranderde ik in een pinball die heen en weer geschoten werd in een flipperkast, ook een aparte ervaring.

DAT KLINKT ALS JAZZ!

Epic heeft niet alleen een spel gemaakt dat er goed uitziet, JJ 2 klinkt ook goed. Elk level heeft een andere pop-achtige sound en het klonk allemaal heel wat beter dan al die goedkope midi soundtracks, die gemaakt lijken te zijn op een Casio. Dit spel zorgde er zelfs voor dat ik na het spelen nog steeds de liedjes van bepaalde levels liep te neuriën. Maar ja dat is misschien ook logisch als je het hele weekend lang vrijwel nonstop speelt.
Ook de geluideffecten zijn heel leuk en heel stereo. Als je door een met fakkels verlichte hal rent, hoor je het geknetter van de fakkels. Ook Jazz zelf heeft op dit gebied nog het een en ander te melden. Als je bijvoorbeeld even stopt (om een sigaret op te steken, schrijf ik schuldbewust) begint ie tegen je te schreeuwen dat je op moet schieten en verder moet spelen.
Net als bij de details in de graphics, is het in het heetst van de strijd soms moeilijk om op het geluid te letten, maar ook op dit gebied is JJ 2 genieten geblazen.

POWER TIP
Met de level-editor kan je zelf aan de slag.



ACROBATISCHE JAZZ

De wapens, obstakels en gameplay zijn van hetzelfde hoge niveau. Jazz heeft verschillende wapens tot z'n beschikking die, evenals de ammo, onderweg gevonden worden. De wapens hebben verschillende functies. Lijkt het erop dat er een ijsblok in de weg staat, smelt het dan met je 'flame thrower' of vries om aan de overkant te komen de rivier dicht met je 'freeze gun'.
Veel vijanden en obstakels vereisen een specifiek wapen en dat vraagt een beetje strategisch denkwerk en met beleid omgaan met je ammo. JJ 2 zit vol met obstakels die allemaal op een specifieke manier uit de weg moeten worden geruimd. Er zijn allerlei soorten springplanken om bij de hoge plaatsen te komen en touwen om van het ene gebouw naar het andere te gaan.
Het leukste zijn de palen waar Jazz een heleboel keer omheen draait en dan loslaat om zo opgerold in razende vaart als een bal door het spel te schieten. Zo snel dat ik af en toe even moest zoeken waar hij gebleven was.

JAZZ FEEST

Wetende dat een multiplayer mogelijkheid zo'n beetje een must is, wil je succes hebben met een spel, werden de makers van Jazz voor een zware taak gesteld.
Hoe maak je van een 2D lineair platform spel een multiplayer game die zich staande kan houden ten opzichte van 3D klassiekers als Quake?
Als oplossing werd de zogenoemde 'Party

JAZZ JACKRA



Mode' bedacht die bestaat uit vier verschillende spelletjes; Cooperation, een soort team mode, Battle, een soort 2D deathmatch, Race, het woord zegt het al en Treasure Hunt, waar je moet zoeken naar edelstenen (powerups) terwijl je jezelf verdedigt tegen de vijand. Bovengenoemd kwartet kan gespeeld worden met maximaal vier spelers en alle spelers kunnen tegelijkertijd bekeken worden op een gesplitst scherm.
JJ 2 zal ook via LAN, modem en via Internet, met support voor maximaal 32 spelers, gespeeld kunnen worden (dat laatste hopelijk niet op een gesplitst scherm) maar de single player mode alleen al is genoeg om dit spel 'pretty jazzy' te maken!

Het is geen speelgoed Jazz.

Mag ik een trekje?

Hou vast jongen.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800.
Deel 1 gratis bijgeleverd.
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb Ram, Double speed CD-speler, SVGA.
Fabrikant: Epic/Project Two.
Distributeur: Media Connection.
Tel. 055 - 599 78 03.

9¹

Ook Jazz Jackrabbit 2 gaat volgens mij een klassieker worden. Het heeft fantastische gedetailleerde graphics, het hele spel beweegt soepel en heeft het uiterlijk van een 3D game. Jazz zit vol met humor en verrassingen en zal gamers van alle leeftijden bevallen.
MARK B.

BBIT 2



Eindelijk is het Nintendo dan gelukt om een beat'em up van formaat voor de N64 af te leveren. Fighters Destiny is zonder enige twijfel een frisse wind in het dichtbevolkte land van de sofa Samourai's.

CHOOSE YOUR DESTINY

In tegenstelling tot bij de meeste andere beat'em up games win je een match bij Fighters Destiny niet door simpelweg je tegenstander knockout te slaan. Je mag een battle pas als gewonnen beschouwen wanneer je een totaal van zeven punten gescoord hebt. Deze punten behaal je op verschillende manieren. Wanneer je de tegenstander met een worp vloert krijg je twee game points, als je de tegenstander uit de ring schopt of trapt verdien je één game point, een knockout en een counter zijn goed voor drie game points, een special move levert maar liefst vier game points op en wanneer de tijd verstreken is en de scheidsrechter jou als winnaar aanwijst, krijg je wederom één game point.
Er zijn in eerste instantie negen speelbare characters die qua vechtstijl weer zijn onder te verdelen in vijf categorieën; allround, quick, powerful, tricky en skillful.
Net als bij Soul Blade is het bij Fighters Destiny ook mogelijk om behalve de aanval van je tegenstander af te weren deze ook te ontwijken. Daarnaast kan je ook praktisch iedere aanval van je tegenstander counteren en omzetten in een tegenaanval. Het slagen van zo'n actie is geheel afhankelijk van jouw stamina-level op dat moment.
Een andere leuke feature is het gegeven dat je, wanneer de tegenstander jou de ring uit duwt, je in staat bent om je aan de rand vast te houden, sterker nog je kunt vanuit die positie de tegenstander ook onderuit trekken.

VECHTERS

De characters in Fighters Destiny zijn misschien niet de meest originele figuren die je kan verzinnen maar aangezien ze over een redelijke hoeveelheid moves beschikken en echt van elkaar verschillen qua techniek, is dat niet zo'n ramp. Zo heb je daar de Japanse karate kampioen Ryuji, de allround fighter Abdul uit Mongolië, de Japanse assassin Kaze, een worstelaar van Amerikaanse makelij die luistert naar de naam Tomahawk, de Franse clown Pierre, de razendsnelle Duitse fraulein Valerie, de Braziliaanse krachtpatser Bob, de Spaanse asskicker Leon en het gebruikelijke Chinese schoolmeisje Meiling.

SUPER CHARACTER

Als je in de V.S. Com mode (tegen de computer dus, bozo) de negen reguliere characters hebt verslagen, wacht de Zwitserse dame Boro je op. Wanneer je in staat bent om ook haar te vloeren, krijg je voor de vechter waarmee je dit bereikt hebt de handleiding voor een special move.
Ook in de V.S. battle kan je nieuwe moves en krachten verzamelen. Iedere keer als je je tegenstander verslaat krijg je zijn of haar krachten erbij. Hierdoor wordt je in staat gesteld om een soort van super character op te bouwen en deze op je memory pack te saven. Leuk om mee te nemen op een zegetocht door de buurt. De pret is trouwens wel afgelopen wanneer je helemaal afgemaakt wordt door je tegenstander.

MOORDLUSTIGE MELKKOE

Naast de One on One Fighting mode en de gebruikelijke Training mode kent Fighters Destiny ook een Master Challenge mode. Hierin neem je het op tegen de bejaarde Master. Iedere keer wanneer je hem verslaat (eveneens door het behalen van zeven game points) geeft deze oude wijsneus jou een nieuwe move. Per character is er een maximum van ongeveer tien extra moves die je in deze Master Challenge mode kunt scoren. De adder onder het gras is de Joker Pierre die soms onaangekondigd opduikt. Wanneer je van hem verliest raak je al je nieuwe moves weer kwijt.
Een andere interessante optie is de Record Attack mode. Deze is onderverdeeld in drie sub modes, te weten: de Time Attack mode, hierbij moet je de tegenstanders zo snel mogelijk verslaan, de Survival mode waarbij je maar liefst honderd battles moet winnen om deze mode te completeren en last but not least de Rodeo mode, een totale lauwigheid, waarbij je zo lang mogelijk in leven moet blijven in een gevecht tegen de moordlustige melk koe Ushi.

SEARCH & DESTROY

Naast de eerder genoemde negen standaard characters zitten er ook nog zes extra fighters verborgen in het spel.
De Zwitserse Boro kan je al spelen nadat je met een bepaald character de V.S. Computer mode een keer hebt uitgespeeld en je haar dus hebt verslagen. Ik heb het donkerbruine vermoeden dat ook Master een van de verborgen characters is, maar hoe je hem toevoegt aan het scala van speelbare characters is mij nog niet duidelijk.
Er gaan ook geruchten dat Robert, de robot die je sparringspartner is in de Training mode, tot de elite van verborgen characters behoort, maar ook dat kan ik op dit moment nog niet bevestigen.
Wat ik wel weet is dat Fighters Destiny nu al tot een van mijn favoriete beat'em ups voor de Nintendo 64 behoort. De gameplay is origineel, er zijn een stuk of zes verborgen fighters, ieder character heeft een groffe veertig moves ter beschikking en het is bijna net echt





drie dimensionaal. Het enige manco is dat het spel het vooral moet hebben van leunstoel ninja's die houden van technisch vechten. Domweg beuken heeft hier namelijk geen enkel nut. Iedere match is als een kort schaakspel; de juiste move op het juiste moment. Leuk voor een poosje maar op een gegeven moment heb je toch behoefte aan een echte slachtpartij.

Na een aantal middelmatige beat'em ups zoals Dark Rift en KI Gold, heeft de N64 met Fighters Destiny dan nu eindelijk een vechtspel van formaat in zijn oeuvre. Toegegeven, de characters zijn niet bijster origineel maar dat wordt ruimschoots gecompenseerd door het grote aantal moves dat zij tot hun beschikking hebben. Het begint er op te lijken, heren.
KEES

De Command & Conquer heerschappij blijft zich uitbreiden. Met Sole Survivor wil Westwood nu ook het net gaan conqueren. De brandende vraag blijft natuurlijk: slaagt SS voor de PU test?

HYPE

Nog voordat Sole Survivor daadwerkelijk was gereleased draaide de marketing- en promotiemachine al op volle toeren. Westwood beloofde gouden bergen. On-line gaming met dezelfde sfeer en gameplay die we inmiddels kennen van de prima C&C games.
Het spel is dan ook flink 'gehyped'. Van covers op vooraanstaande gamemagazines tot ladingen persberichten en online advertenties met schreeuwende koppen als 'The Ultimate Online Game of Survival and Domination!'.
Je begrijpt dat ik dus met spanning aanlogde op het SS universum.

OFF-LINE & ON-LINE

SS kan alleen gespeeld worden op het Internet via Westwood Online (voorheen bekend als Westwood Chat). Een off-line mode laat je oefenen om een beetje bekend te raken met het spel, maar is erg saai. De echte actie is on-line, dus aanloggen maar. Eenmaal aangelogd, ga je naar het Sole Survivor game channel. Daar kies je een type spel en de unit die je wilt spelen. 'De unit die je wilt spelen?'. Ja, in SS bedien je een enkele unit. Om kort te gaan, het komt er op neer dat wanneer je in je eentje speelt (je kunt ook in teams spelen, maar daarover later meer), je moet zorgen dat je alle andere aangelogde en/of computertegenstanders uitschakelt en als 'Last Man Standing' overblijft.

UNITS

Als je begint krijg je een menu waarin je kunt kiezen uit alle beschikbare units. Dit zijn units die we kennen uit het originele C&C of uit de Covert Operations, met dien verstande dat air units niet beschikbaar zijn.
Naast een tank, een bike, een infanterist of noem maar op, kun je er ook voor kiezen een dinosaurus te spelen. Je hebt de keuze uit een Tyrannosaurus Rex, een Stegosaurus, een Velociraptor en een Triceratops. En als je helemaal 'vreemd wil gaan', speel je The Visceroid, de paarse blob die sommigen misschien weleens zijn tegengekomen in C&C multi-player games. Helaas zijn er geen units uit de Red Alert serie beschikbaar. Iedere unit heeft zijn eigen attributen die bepaalde pluspunten en zwakheden vertegenwoordigen. Dit zijn schild, shot power, reload, snelheid en bereik. Zo zijn NOD bikes en Jeeps snel maar hebben zwakke wapens, terwijl tanks traag bewegen maar weer sterker zijn.

KRATTEN

Toen ik mijn eerste game speelde en voor een tank had gekozen, vond ik mezelf op een gigantische, nog donkere kaart met nog een paar dozijn andere spelers. Over de hele map lagen verschillende gekleurde kratten verspreid die dienen als upgrades.
Ik bewoog mijn unit over de kaart, die langzamerhand steeds beter zichtbaar werd, probeerde zoveel mogelijk kratten te verzamelen en tegelijkertijd zoveel mogelijk tegenstanders te ontwijken of neer te knallen, terwijl de andere spelers hetzelfde deden.
Die kratten zijn zeer belangrijk, want ze zorgen voor speciale vaardigheden van je unit of upgraden de bestaande attributen.
Bruine kratjes kunnen een van de vijf attributen upgraden of hebben een sneaky bom in zich verstopt.
Stalen kratten zorgen voor een directe upgrade van 50% van een van je attributen en een groene krat healt je unit wanneer deze flink wat damage heeft opgelopen, of kan een irritante explosie veroorzaken.
Oranje kratten zijn de meest waardevolle. Ze zorgen voor een maximum upgrade van al de vijf vaardigheden, alleen duurt dat slechts 30 seconden. Zeg maar, een soort lichtgevende stip bij Pac-Man.

MUIS

Mijn eerste speelervaringen waren verontrustend. Ik ging tekeer als een panische muis die zoveel mogelijk kratten aanklikte en met de staart tussen de benen wegvluchtte als er een sterkere tegenstander aankwam. Na een paar minuten zoveel mogelijk kratten te hebben verzameld en een paar 'man to man' gevechten te zijn aangegaan, kwam er altijd wel een speler op de proppen die een Armagadeddon krat had aangeklikt met het gevolg dat elke speler in het spel een directe dood vond, en weer opnieuw kon beginnen. Al snel kreeg ik visioenen uit mijn middelbare schooltijd, waar we tijdens de gymlessen weleens paaltjesvoetbal speelden. Al voetbalde je nog zo goed er was altijd wel een of andere sukkel die het middelste paaltje omschoot.

OPNIEUW

Het maakt dus eigenlijk niet uit welke unit je kiest. Iedere speler zal zo snel mogelijk proberen zo sterk mogelijk te worden, en pas na een hele tijd tot de aanval overgaan.
Daarnaast zijn de kaarten immens groot en ben je meer aan het wegrennen dan aan het aanvallen. En van iemand besluipen is al helemaal geen sprake. Na een paar uur kratjes zoeken en gedood worden, opnieuw beginnen en opnieuw kratjes zoeken en wederom gedood worden om wederom opnieuw te beginnen en..., heb 'ie 'm door?, kreeg ik de indruk dat babysitten op mijn twee kleine neefjes een aangenamere tijdsbesteding is. En dat geldt helemaal als je aanlogt in een spel dat al een tijdje gaande is en de units die je tegenkomt altijd sterker zijn dan de jouwe, simpelweg omdat ze al een paar dozijn kratjes achter de kiezen hebben.



Vlam in het pannetje.

BlackBolt has joined the game
RAHoney get that flag guys

COMMAND

SOLE SU

DREAM TEAM

Naast de mogelijkheid om een 'iedereen voor zichzelf spel' te spelen, zijn er ook nog team mogelijkheden. Die speel je met een aantal andere spelers in eenzelfde team.
Zo is er Team Football waarbij je de vlag van de tegenstanders moet pikken en naar het vierkant van je eigen kleur moet brengen.
Team Capture The Flag is de leukste variant. De bedoeling is precies hetzelfde als met Team Football alleen nu zal de vlag na te zijn ingenomen en in jouw team's vierkant te zijn geplaatst, opnieuw bij de vijand terug worden geplaatst en kan het proces opnieuw beginnen. Degene die binnen de vooraf ingestelde tijd de meeste punten heeft behaald (afhankelijk van de hoeveelheid ingenomen vlaggen), heeft gewonnen.
En dan is er nog Team vs. Hunter. Hier moeten alle menselijke spelers de handen ineenslaan om de units van de computertegenstanders ('Hunter' genaamd) te vernietigen. Echter, de kaart is zo immens groot dat het moeilijk is om als team bij elkaar te blijven en alle vijandelijke aanvallen af te slaan. Bovendien hebben sommige bruine kratjes een teleport functie, waardoor een bepaalde unit hulpeloos alleen zomaar ergens anders op de kaart wordt geplaatst.

KLIEKJES

Naast alle haken en ogen die hierboven opgesomd zijn, kreeg ik bovendien het idee dat SS grafisch niets meer dan wat kliekjes te bieden heeft.
Simpele kaarten, zo uitgeknipt en aan elkaar geplakt uit C&C: Gold doen dienst als speelveld. Dat had naar mijn mening toch wel fraaier gekund.
Neem daarbij het gegeven dat er geen units uit Red Alert aanwezig zijn, en je komt toch al snel tot de conclusie dat het hier om een snel in elkaar geflanst spelletje gaat.
C&C junkies zullen dit alles misschien voor lief nemen, ik ben toch enigszins teleurgesteld.

Zelfs in de woestijn laten ze me niet met rust.

Drie oranje tegen één blauwe, da's niet eerlijk!

Via het zwarte vierkantje word je geteleporteerd.

Genoeg kratten, maar waar zijn de tegenstanders?

POWER TIP

Kies een snelle unit, vergaar zoveel mogelijk oranje en stalen kratten en begin dan echt met spelen.

POWER TIP

Ontwijk de loncannons want ze schieten op iedereen die langskomt.

Iedereen probeert 'originele' namen te verzinnen.

RAPPORT

graphics	6°
geluid	8°
originaliteit	7°
speelbaarheid	4°

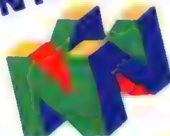
- ▲ Team play
- ▲ Speel als dinosaurus
- ▼ De lol is er snel af
- ▼ Povere graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,- Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb, 40 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, Muis, Windows 95, Soundblaster, 28k8 modem.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

6²

Ik had veel meer van C&C, Sole Survivor [illegible]

... CONQUER
...RVIVOR


NINTENDO64



BALLS OF STEEL

Nee, we hebben hier niet te maken met een porno-productie. Balls of Steel is de nieuwste 3D-pinballgame van GT-Interactive. En een hele fijne, want er zit een Duke Nukem-kast bij!

DUKE-KAST BLIJFT NOG GEHEIM

Ho, ho, ren niet meteen naar de winkel. BOS is nog niet af. Ik test hier pas de demo-versie. Van de vijf flipperkasten die je straks in het spel zult aantreffen, wordt er op het Internet slechts één getoond. En dat is helaas niet de Duke-kast. Ik moet het, na het downloaden van de demo van 13,9 Mb! (de PTT is weer blij met me), doen met de Darkside-kast.
De namen van de vijf flipperkasten van BOS suggereren dat het er op de PC hard en heftig aan toe zal gaan. Je kunt straks kiezen uit Darkside, Barbarian, Duke Nukem, Firestorm en Mutation. Achter elke flipperkast zit een verhaaltje. Dit zie je ook veel bij andere pinballgames. Persoonlijk vind ik zo'n verhaal volstrekt overbodig. Ik wil gewoon flipperen op een vette kast met veel toeters en bellen.
Maar goed, voor de roman-freaks onder ons, in Darkside moet jij als kloeke aanvoerder van de elitetroepen de wereld redden van de bloeddorstige aliens. Waar hebben we dit al eens eerder gehoord?

SCOREBORD

BOS ziet er heel fraai uit. De 3D-graphics van de kast zijn superstrak. Je ziet geen enkel pixeltje. Op een Pentium 100 flippert de game heerlijk. De bal schokt niet en de flippers reageren perfect op je vingers.
Ik startte Darkside in de scroll mode. De camera beweegt dan met de bal mee. Al gauw begon het voor mijn ogen te duizelen. Wanneer de bal hard van boven naar beneden wordt gekaatst, sjeest de camera er met een rotvaart achteraan. Het spel is daardoor moeilijk te volgen.
De single screen mode beviel mij stukken beter. Het scherm wordt verticaal in twee delen opgesplitst. Links staat het speelgedeelte van de kast, rechts het 'scorebord'. Dit scorebord speelt een zeer belangrijke rol in BOS. Hier verschijnt niet alleen jouw score, je krijgt er ook speciale opdrachten op te zien en er wordt uitgelegd wat je op dat moment het beste in de kast kunt raken. Af en toe speel je zelfs een kort bonusspelletje op het scorebord.

POWER TIP

Als je binnen twee weken hardcore migraine wilt hebben, dan moet je vooral de scroll mode instellen.

KINGSIZE SPINNEN

BOS verveelt geen minuut. Je wordt voortdurend verrast door nieuwe acties. De Darkside kast bestaat uit twee transparante etages met allerlei poortjes en gaten waar je de stalen ballen in kunt rossen. Er is een 2-ball, 3-ball en 5-ball mulltiplayer optie.
Van tijd tot tijd kruipen er kingsize spinnen en vreemde aliens over het scherm, die je tot puree mag schieten. Het is echt voortdurend party-time. Eén ding viel mij wel een beetje tegen. Het was niet echt lastig om de bal in het spel te houden. Terwijl ik daar in de kroeg toch vaak de nodige moeite mee heb.
Nou kun je dat meestal aan het overmatige biergebruik wijten, maar ook als ik nuchter ben, druipt het zweet me van het voorhoofd. Tijdens BOS kon ik echter rustig met een schuin oog naar MTV kijken en dat kan toch nooit de bedoeling zijn. Maar misschien is Darkside wel de 'practice-kast' en gaat het bij de volgende vier kasten pas echt loos. Laten we het hopen, want ondanks dit kleine minpuntje smaakt Darkside naar meer, veel meer!!!

RAPPORT

graphics 9^{0}
geluid 8^{5}
originaliteit 8^{0}
speelbaarheid 9^{0}

▲ Speelt erg soepel
▲ Een Duke Nukem-kast
▲ Plenty actie
▼ Misschien iets te simpel

PC CD-ROM
Shareware versie.
Systeemeisen: Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur volledige versie: Emtec
Tel. 026 - 371 77 12

8^{6}

Als de vier overige kasten van Balls of Steel ietsje lastiger zijn dan Darkside, komt er straks een bijzonder fijne pinball-game volop harde actie op de markt. Met een Duke-kast dus!

ACTUA S

Met de WK voor de deur komen de soccergames bij bosjes bij ons binnen. Een van die spellen is Actua Soccer 2. Bij mijn weten het eerste voetbalspel waar je een 3Dfx-videokaart op los kunt laten.

MISMAAKTE SCHEPSELS

De eerste versie van Actua Soccer werd in 1996 door Andreas behoorlijk onder de graszoden gestopt. Een 7.2 kon er nog net vanaf. Zijn bezwaren waren voornamelijk de misselijk makende camaravoering en de schokkerige gameplay.
Nou, Dre's message is bij Gremlin Interactive aangekomen. De camera laat je maag in Actua Soccer 2 met rust en de engine is dermate verbeterd dat het op een Pentium 133 heerlijk speelt.
Ik vind Actua Soccer 2 wat graphics betreft een van de toppers onder de huidige voetbalspellen. Helemaal als je een 3Dfx-videokaart bezit. Je krijgt dan een strakke grasmat, een prachtig uitgewerkt stadion en een mooie lucht. En het spel wordt er niet trager door.
Door de 3Dfx-techniek verschijnen de spelers natuurlijk ook extra gedetailleerd in beeld, maar dat bevalt me minder. Voetbalschoenen die er aan geplakt lijken, knieën met scharnieren erin en hoofden waar een gemiddelde zombie nog van zou schrikken. Waarom zien personages uit shoot'em ups en adventures als Duke Nukem of Blade Runner er vaak strak uit en moet je het bij voetbalspellen altijd doen met mismaakte schepsels?

ORIGINELE SCENARIO MODE

Oké, genoeg geluld over de graphics; bij voetbalspellen gaat het toch vooral om de speelbaarheid.
In Actua Soccer 2 zijn 64 landenploegen aanwezig, van toppers als Holland, Brazilië en Frankrijk tot de mindere goden Wit-Rusland, Australië en Duitsland (geintje).
Elk team bestaat uit 20 echt bestaande spelers. Je kunt oefenen, een vriendschappelijke wedstrijd spelen, een seizoen nabootsen of een toernooi draaien. De bekende stuff dus.
Splinternieuw en erg origineel is de Scenario Mode. Hier krijg je steeds een opdracht. Bijvoorbeeld: 'Frankrijk - Engeland 0-1. Je hebt nog tien minuten om de Fransen te laten winnen.' Een bijzonder uitdagende optie, die ik vaak gespeeld heb.

EINDELIJK GOED COMMENTAAR

De besturing is redelijk eenvoudig in de vingers te krijgen. Je gebruikt vier toetsen om te knallen, passen en slidings te maken. Alleen bij effectvolle schoten of een-tweetjes wordt het wat lastiger. Je moet dan twee van de vier toetsen tegelijk indrukken. En er zijn verschillende combinaties mogelijk. Voordat je die uit je hoofd kent, heb je heel wat vreemde capriolen op het veld uitgehaald. Effe trainen dus.
De spelers bewegen soepel en je kunt tijdens het rennen meteen schieten. Bij een hoop andere games dacht de PC eerst na als je van rennen naar schieten switchte. Met als gevolg dat de tegenstander vaak net de bal voor je poten wegmaait.
In Actua Soccer 2 zijn alle opties die je bij een goed voetbalspel wilt hebben, aanwezig. En het commentaar is voor het eerst sinds tijden niet vervelend. Meestal valt men nog al gauw in herhaling. Bij elke pas, hoe lullig ook, hoor je 'wat een schitterende pass'. Dat gaat mij op een gegeven moment vreselijk de strot uithangen. Bij Actua Soccer 2 beperkt de Engelse commentator zich voornamelijk tot het opnoemen van de speler die aan de bal is en dat is precies wat ik wil horen.

RAPPORT

graphics	9,0
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,5

- ▲ Prachtige graphics
- ▲ Speelt soepel
- ▲ Scenario-mode
- ▼ Spelers zien er weird uit

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca.1625
Systeemeisen: Pentium 75, 16 Mb RAM, 3 Mb Schijfruimte, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8,6

Actua Soccer 2 is grafisch gezien een absolute topper (afgezien van de spelers) en het speelt heerlijk. Ik ga dit spel aanstaande zomer spelen als Mexico - Zuid Korea op de buis is. J.J.

Beetje rare benen heeft die Van de Sar.

Die heb je, Sar!

Daar komen onze jongens.

Echte bikkels dragen korte mouwen.

Dat is Ronaldo, herkent u hem?

Mag ik u voorstellen: Jaap Stam.

OCCER 2

Met veel bombarie werd enkele maanden terug FIFA '98 gelanceerd. Afgaande op de verkoopcijfers lijkt momenteel zo'n beetje elke voetballiefhebber deze game in huis te hebben. Is er dan überhaupt nog plaats voor een wat bescheidener spel als Actua Soccer 2?

MAGIC TOUCH

Ondanks het feit dat de meest recente soccergame uit de FIFA-cyclus aardig wat verbeteringen kende ten opzichte van zijn voorgangers, was ik nog steeds niet helemaal in een hieperdepiep hoerastemming. En laat Actua Soccer 2 nou net die magic touch hebben die ik node miste in de Electronic Arts monsterhit. Gremlin's eerste deel vond ik destijds niet bepaald het zevende wereldwonder, maar de programmeurs hebben het roer volledig omgegooid en met deel twee een uiterst verrassende opvolger gefabriceerd.
Het grootste verschil zit 'm in de verbeterde engine, die het spelbeeld er stukken soepeler en overzichtelijker op maakt. Ook de zogenaamde 'free cam' (de view die de verschillende camerastandpunten toepast) die in het eerste deel vrij rommelig was, zorgt ditmaal voor vloeiende en duidelijke beelden. Twee verschillen die een absolute must zijn voor een goede soccergame.

ZELF SLEUTELEN

AS 2 draait niet om een bestaande cup, desondanks kun je je eigen competitie of toernooi samenstellen. Ook zijn er geen clubteams aanwezig, maar gelukkig kun je die in de custom mode zelf in elkaar zetten.
Het leuke daarvan is dat je dat tot in detail kunt uitwerken; lengte, gewicht, huidskleur, kop- en schotkracht, linkspoot, etcetera.
Waar je wel uit kunt kiezen zonder dat je ze zelf in elkaar moet sleutelen, zijn de 64 landenteams waarin alle spelers hun echte naam dragen. Veel van die spelers hebben door de texture mapping in de close up shots zelfs heel veel weg van de voetballers van vlees en bloed (zie een Dennis Bergkamp of een Clarence Seedorf).
Daarnaast is het mogelijk om een All Star team te kiezen. Onder aanvoering van Engelse superspits Alan Shearer (die overigens aardig wat medewerking heeft verleend aan de game), kun je met andere grootheden als Pele, Gullit en Platini strijden om de felbegeerde trofee die aan het eind van de rit op je wacht.

COMPLEET WEGGETIKT

Waar ik me bij vele andere games vaak aan erger, is het banale en veelal beperkte commentaar. In AS 2 hebben de twee verslaggevers er gelukkig heel wat meer energie in gestopt. Alle spelers worden bij naam genoemd, terwijl de uitspraken niet alleen gevarieerd, maar ook uiterst passend zijn.
Twee andere sterke punten zijn de realistische 'feel' van de weersomstandigheden (zo is het in de sneeuw en in de regen een stuk lastiger om een nauwkeurige pass te geven dan op een prachtig groen veld), en de AI van de tegenstanders. Los van een onnodig balletje over de lijn, zijn deze spelers niet op hun achterhoofd gevallen. Ik werd af en toe zelfs compleet weggetikt!

SMULLEN MAAR

Zorg dat je de herhaling-mode van goals aan hebt staan. Deze replays zijn werkelijk om van te smullen. Niet alleen krijg je de snelheid en de afstand van het schot te zien, ook de baan van het schot wordt middels een rode streep vanuit alle cameraposities vertoond.
De enige twee facetten die me lichtelijk tegenstaan (nou ja, drie als je het ontbreken van clubteams meerekent), zijn de bijna onmenselijke snelheid waarmee de spelers zich voortbewegen en het gegeven dat je de keeper niet kunt besturen tijdens het nemen van penalties, hoewel dit aan de andere kant ook weer spanningsverhogend kan werken.
Voorgaande weerhoudt me er echter niet van om AS 2 tot een classic te bestempelen. Het is de mix van realisme en heerlijke gameplay die er voor zorgt dat deze game in mijn ogen een van de wreedste voetbalspellen aller tijden is.

RAPPORT

graphics	9^{1}
geluid	9^{2}
originaliteit	8^{1}
speelbaarheid	9^{2}

- ▲ Kwaliteitsverhoudingen tussen landen kloppen
- ▲ Heerlijke gameplay
- ▲ Goed commentaar
- ▼ Voetballers aan de speed

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95. Bfr.ca.2000.
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Colombia Tristar.
Tel. 035 - 625 07 20.

8^{9}

FIFA '98 is de hit, Actua Soccer 2 is de shit! I rest my case.
SKATE

POWER TIP

Zachte schoten zijn vlak bij de keeper vaak effectiever dan poeiers.


Een echte Hollandse winter.


Wel eerst je voeten vegen.




Die nummer 6 pakken we terug.


Zie Seedorf eens gniffelen.


Bananeschotje in de hoek.

Jaaaaaaaa!!

review

ONE

Hoe zou jij je voelen als je op een operatietafel ontwaakt en je een laserkanon aan je arm gehecht ziet? Een vraag die John Cain, de hoofdrolspeler in One, waarschijnlijk wel kan beantwoorden...

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁶
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	7⁸

+ [illegible]
+ Prachtige filmische beelden
+ Hoge moeilijkheidsgraad
− Cameraview niet altijd even overzichtelijk

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: ASC Games
Distributeur: N.N.B.

8⁵

Voor de schietgrage personen is One een genot om te spelen. De nimmer aflatende actie die ondersteund wordt door dreigende orkestpartie zorgt ervoor dat dit spel een klein juweeltje genoemd mag worden.
SKATE

YO JOHN, POTJE KNALLEN?

In deze futuristische scrolling shoot- en beat'em up (met de nadruk op het schietgedeelte) dien je het met de heer Cain op te nemen tegen een doodseskader dat bestaat uit mutanten, [illegible] robots en [illegible].
Onze held is namelijk niet zo blij met zijn nieuwe linkerarm, en daar komt ook nog eens bij dat hij zijn geheugen kwijt is. Reden [illegible] meer om de daders op te sporen en in de [illegible]ntijd alles en iedereen die foute bedoelingen met hem heeft, te slachten.
Geen al te bijzonder plot maar de samensmelting van bombastische filmmuziek, schitterende graphics en non-stop actie weten dit gegeven op een uiterst bekwame manier te verdoezelen. Want wie van een flink potje knallen houdt, heeft [illegible]

STEEDS KWADER

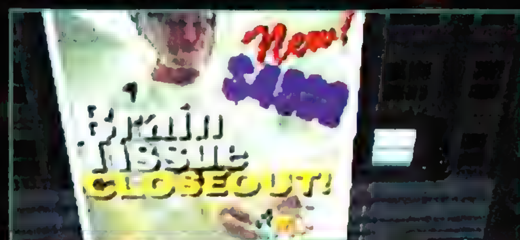
[illegible] Contra, dien je een vijftal levels te doorlopen die je in drie moeilijkheidsgraden [illegible] kunt spelen.
Denk niet dat er zo nu en dan tijd en ruimte is voor een [illegible] want vanaf de eerste seconde word je al opgejaagd door een politie-heli die je met raketten en lasers bestookt.
Het credo is dan ook: sprinten, springen en ontwijken. En natuurlijk datgene waar het allemaal om gaat: alles wat kapot kan, proberen te vernietigen.
Het is namelijk zo dat Cain na elke verwoesting kwader en kwader wordt. En dat kennen we weer van Lost World, waarin de dino's steeds agressiever worden naarmate ze meer vijanden genekt hebben.

CLIMAX

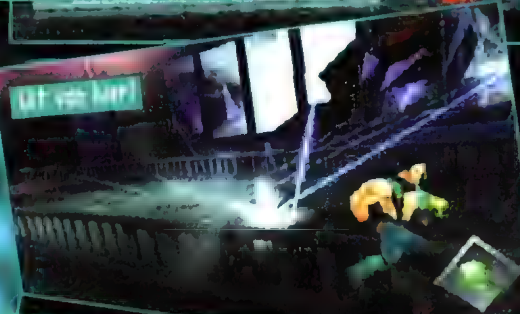
In het begin komt er een mager groen pisstraaltje uit je kanon maar na enkele vette kills en het verbrijzelen van onder andere rotsblokken en billboards wordt je woede alsmaar groter. Dit resulteert in een gele, een rode en als climax een allesvernietigende laserstraal, die je genoeg kracht geeft om een heel gebied op te blazen.
In de tussentijd is het natuurlijk zaak niet geraakt te worden door de vele vijanden die in de game rondhuppelen en vliegen.

EEN BESCHEIDEN HIT?

Elk level kent een finalestuk. Zo moet je in het eerste level de fundering van een gebouw kapotmaken terwijl je het spervuur van het zich daaronder bevindende ruimteschip dient te ontwijken.
In het daaropvolgende level krijg je de opdracht om een peloton mutanten vliegend op mechanische vleermuizen naar een andere wereld te helpen, en het wordt per level [illegible] maar zwaarder om er zonder kleerscheuren af te komen.
Dit heeft [illegible] maken [illegible] Vaak verloopen de knalacties zo snel dat je het overzicht totaal verliest. Ik snap wel dat tempo een belangrijk facet is in dit genre maar dat hoeft toch niet te betekenen dat je soms amper ziet wat je nu eigenlijk aan het blasten bent.
Toch moet ik zeggen dat ik een hoop plezier heb beleefd aan het spelen van deze game, en ik denk dat ie weleens stiekem uit zou kunnen groeien tot een bescheiden hit.



This really is a sick world.


Uit van hier!


Dat zijn geen misselijke laserbeams.


Dat kan z'n woede moeilijk beheersen.


Man versus machine.


Die meneer doet een rituele vuurdans.


De frustratie druipt van z'n gezicht.



Geen dreigende blokken a.u.b.

POWER TIP
Ga in de lijf aan lijfgevechten niet lopen schieten, maar sla of trap je vijanden. Dat is een stuk effectiever.

En wat hebben we hier: een groen politieagentje die ergens in de 21e eeuw de orde moet handhaven in een stad waar de misdaad de pan uit rijst. Hmmm, hoor ik daar iemand G-Police zeggen?

CRIME KILLER

JATWERKJE?
Het was te verwachten dat na het succes van G-Police een hoop slappe aftreksels of varianten op de markt zouden komen. Hoewel mijn eerste indruk van deze game me het gevoel gaf met een ordinair jatwerkje te maken te hebben, diende ik gaandeweg mijn mening toch wat te herzien. Ik kan je nu, na het spelen van de acht levels tellende bèta-versie, alvast verklappen dat deze game meer dan een aardige variant op Psychnosis' G-Police is geworden. Heel wat meer.

DRIE VOERTUIGEN
Je zult als rookie meer dan twintig opdrachten van hogerhand moeten uitvoeren (die overigens aardig overeenkomen met die van G-Police).
Zo zul je een rondracende motorbende moeten uitschakelen, een ontvoering van een V.I.P. trachten te voorkomen en een aantal gestolen politievoertuigen dienen te vernietigen.
Al deze zware misdaden worden gepleegd door leden van een sinistere sekte die verwoede pogingen onderneemt om de stad in haar greep te krijgen. Maar zo werkt dat dus niet, he. Ons groentje heeft namelijk, afhankelijk van de missie, de beschikking over drie voertuigen: een motorbike, een wagen en een uiterst laagvliegende jet.
Allemaal beschikken ze over een standaard boordkanon en een extra heavy wapen, dat (met gelimiteerde ammo) nog zwaardere schade kan aanrichten.

KLEINE MISDAAD EERST
Voordat je echter aan het grote werk begint, zul je eerst de kleinere misdaad moeten aanpakken.
Ook leuk hoor: dronken automobilisten en foutparkeerders moeten het in dit tijdperk namelijk onmiddellijk bekopen met de dood, en ook smokkelaars en kruimeldieven hebben niet al te lang meer te gaan wanneer jij ze in het vizier hebt.
Met een beetje mazzel vind je her en der wat extra ammunitie of een rode doos die je energie weer volledig opkrikt, zodat je de daadwerkelijke missie vol goede moed kunt beginnen.
Je toekomstige slachtoffers worden met een stipje aangegeven op je radar die onderaan het beeldscherm vertoond wordt, aldaar kun je ook je energielevel aantreffen.

BOVENOP DE ACTIE
Inderdaad, er zijn nogal wat raakvlakken met G-Police, maar toch zijn er genoeg verschillen tussen de twee games.
In Crime Killer zit je veel meer bovenop de actie, die daardoor een stuk agressiever en directer is dan bij het andere politiespelletje.
En ondanks het feit dat Psygnosis' trots er een stukje strakker uitzag, mag je deze game met z'n vijftig frames per seconde absoluut niet links laten liggen.
Ook is er een two player-mode, waarin je niet met, maar tegen elkaar moet strijden.
Deze [illegible]laas niet bijzon[illegible]r desondanks [illegible]k tot de conclusie [illegible] deze shoot[illegible] die leidt door d[illegible]sche straten [illegible] nabije toekomst, een welkome afwisseling is in dit genre.

POWER TIP
Zodra je ziet dat een voertuig voor je gaat varen, kun je het beste uitwijken naar de zijkant van de weg.

RAPPORT

graphics	8[2]
geluid	7[0]
originaliteit	6[4]
speelbaarheid	8[8]

- ▲ Gevarieerde missies
- ▲ Drie voertuigen tot je beschikking
- ▲ Lekker rap spelverloop
- ▼ Veel G-Police invloeden

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

7[6]

Psygnosis schotelde ons een uitstekend gerecht voor, Interplay pikte er wat basisingrediënten van, en ziehier het resultaat. Crime Killer is een uiterst vermakelijke knaller geworden, die met het niet geringe aantal levels en een flinke dosis actie zeker niet snel zal vervelen.
SKATE

Zucht, was Roscoe McQueen er maar om te blussen.

Zeg vriend, of je effe wil oprotten.

Two player mode.

Maar niet op mijn dak!

Van explosies zijn we niet vies.

Niet bepaald een opgevoerde snorfiets.

POWER TIP

De meeste kans om raak te schieten heb je in de cockpit-view (F1). Daar zit namelijk het vizier.

Red Baron was een van de eerste flight sims op de PC. Het spel, dat zich in de Eerste Wereldoorlog afspeelt, werd een zeer groot succes. Na lang wachten komt Sierra nu eindelijk met het vervolg, Red Baron II. Dat wordt weer lekker vliegen happen.

PRACHTIGE HANDLEIDING

Ik had het spel nog niet eens geïnstalleerd en ik grijnsde al van oor tot oor. Red Baron II is namelijk super fraai uitgevoerd. Een schitterende verpakking en een (Engelstalige) handleiding om te zoenen. Dankzij de prachtige lay-out ademt dit boekwerkje helemaal de sfeer van 1914-1918 uit. Als extraatje heeft Sierra er naast de uitleg van het spel ook nog een beknopte geschiedenis van de zeer bloedige WO I in geplaatst. Wist je trouwens dat de legers gedurende het grootste deel van deze oorlog om een paar vierkante kilometer hebben gevochten. Hoe zinloos kan oorlog zijn! Veel gamers zien de handleiding als een noodzakelijk kwaad. Ze willen spelen, niet lezen. Naar lettertjes staren doen ze al genoeg op school. En ik ben het daar helemaal mee eens. Maar als er dan toch een dikke pil bij een spel moet, doe het dan een beetje stijlvol. Maak het aantrekkelijk om te lezen. Sierra heeft dit goed begrepen. Door de handleiding raak je meteen helemaal in de mood!

PLENTY ACTIE

De combinatie flight sim plus een dikke handleiding bezorgt veel gamers een flinke hartverzakking. 'Ben je weer twee weken aan het pielen om een vliegtuig twee meter boven de landingsbaan te krijgen.' Ik kan iedereen echter gerust stellen. De 22 vliegtuigen in Red Baron II zijn redelijk eenvoudig te besturen en het spel kent plenty actie. Dat de handleiding zo dik is, wordt voornamelijk veroorzaakt door de geschiedenis van WO I en de uitleg van de missies. Met de duidelijke Quick Reference Card ben je echt in no-time een redelijk piloot. Je zult waarschijnlijk meer moeite hebben met het neerhalen van je opponenten. Red Baron II is namelijk een sim voor topschutters met ijswater in hun aderen. Als je er in dit spel in slaagt om een vijand uit de lucht te knallen, presteer je ook echt wat.
Je hebt maar één enkel wapen, een boordmitrailleur. En deze ouderwetse kogelspuwer wil nog wel eens vast raken (meteen op U drukken, dan los je het probleem weer op).
Om te richten gebruik je het ijzeren vizier dat op je wapen zit.
Een straaljager-battle is er echt peanuts bij. Daar 'lock' je het doel en jaag je vervolgens een hittezoekende raket in je tegenstander z'n donder. De geavanceerde apparatuur in de raket doet bijna al het werk voor je.

Oppassen voor kerktorens.

Shit, m'n staart staat in de hens!

Zo moeten we het gaan doen jongens.

Vliegen in formatie.

Red Baron

Bij Red Baron moet je alles zelf doen. De vijand opzoeken (zonder radar), hem in het vizier krijgen en vervolgens afdrukken. Het kostte mij heel wat moeite voordat de eerste Duitser rokend ter aarde stortte. Bombarderen is ook een verhaal apart. Dat doe je in Red Baron II met beleid. Je hebt namelijk maar twee bommen. Er bevinden zich trouwens ook een paar raketten (ik wist niet dat ze die toen al hadden) aan boord. Deze dingen kun je goed vergelijken met de vuurpijlen die je met Oud en Nieuw afsteekt. Je zult er geen enkel vliegtuig mee neerhalen. Op hete luchtballonnen hebben ze weer wel een leuk effect.

Luguber filmpje

Je kunt in Red Baron II meteen gaan vliegen, een losse missie uitvoeren of een hele campagne tot een goed einde brengen. Ik raad je aan om eerst wat rond te zweven in de 'Fly Now'-mode. Want nogmaals, om een vijand neer te halen moet je het vliegtuig eerst goed onder controle hebben. En oude beestjes als de Halberstad D.II, Albatros D.II, Sobwith Pup en Fokker E.III halen rare capriolen uit in de lucht. Te heftige duikvluchten of verkeerd uitgevoerde bochten kunnen in dit zeer realistische spel het afbreken van een deel van de houten vleugel ten gevolg hebben. Bovendien was de besturingsapparatuur destijds allesbehalve betrouwbaar. Als je te schokkerig stuurt, raak je snel in een spiraalvormige duikvlucht waar je op eigen kracht niet meer uitkomt. Druk dan gauw op Control A. De PC zal de duikvlucht voor je corrigeren.

Missies en campagnes

Als je het vliegen een beetje in de vingers hebt, kun je je op de missies en campagnes gaan toeleggen. Bij de missies krijg steeds je een opdracht. De ene keer moet je een bombardement uitvoeren, de ander keer een dogfight aangaan en soms alleen maar andere vliegtuigen escorteren. Bij een campagne log je in als piloot bij een Frans, Duits, Engels of Amerikaans squadron. Je kiest vervolgens de datum in de oorlog waarop je de campagne begint. Vanaf die datum krijg je steeds opdrachten. Soms vier per dag, soms een week niets. Zo speel je de hele oorlog uit. Je kan hier ook kiezen of je squadronleider wilt zijn of gewoon een piloot. Als squadronleider geef je orders aan jouw mannen. Dat gebeurt real-time via de radio. Na afloop van elke missie krijg je een soort scorebord te zien. Daarop staat hoeveel vijandelijke vliegtuigen jij en jouw squadron hebben neergehaald en wie er van jouw squadron is teruggekeerd. Als je zelf kapot bent geschoten, krijg je een bijzonder luguber filmpje te zien van je eigen begrafenis! Als je goed presteert krijg je een ere-medaille.

50.000 objecten

Ook grafisch is Red Baron II een prachtspel. Er is bijna 40.000 mijl aan landschap met meer dan 50.000 mogelijke doelen. De tegenstanders maken gebruik van een goed AI-systeem, waardoor het lastig knokken is. Je kunt het spel via de multiplayer-mode met meerdere spelers tegelijk spelen, als je wilt tegen elkaar. Red Baron II vraagt wel om een behoorlijk vette PC, minimaal een Pentium 133. Ik heb het op een 133 getest, maar daar reageerde het spel toch af en toe wat 'buggy'. Als je vliegt zijn de achtergronden bijzonder fraai, maar als je stuurt of schiet, gaat de gedetailleerdheid plots met sprongen achteruit. Ook de crashes zien er af en toe vreemd uit. Een vliegtuig verdween bij contact met de grond plots van mijn scherm om even later weer terug te keren. Ik denk daarom dat het spel het best tot z'n recht komt op een Pentium 166 of hoger.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	9⁰
originaliteit	8⁸
speelbaarheid	8⁵

- ▲ Alleen voor topschutters
- ▲ Schitterende handleiding
- ▲ Zeer sfeervol
- ▼ Pentium 133 niet optimaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133 (minimaal), 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Quadspeed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8⁷

Red Baron II is de meest fraai vormgegeven flight sim die ik ooit heb gezien en daarmee een meer dan waardig opvolger van Red Baron I. Een game waarin je echt kan tonen hoe het met je schotvaardigheid is gesteld.
J.J

Oké mannen, allemaal goed luisteren.

Zonder radar, maar ik heb 'm gespot.

Jij bent vet de lul.

Aaaaaaaarghhhhhh.

De rooie baron.

Spoorwegverbindingen moeten het altijd ontgelden.

Evenals bruggen natuurlijk.

PRO PILOT

Veel jongeren willen graag piloot worden. Vliegen naar exotische bestemmingen, rommelen met hoogblonde stewardessen en elke maand een stapel kluiten op de bank. Door de hoge toelatingseisen bereiken echter maar weinigen dit walhalla. Voor de alvallers heeft men de flight sim geschapen.

INGEWIKKELDE STUFF

De flight sim is waarschijnlijk het ingewikkeldste genre in gamesland. En Pro Pilot behoort binnen die groep weer tot een van de moeilijkste. Maak je borst dus maar nat. Sierra heeft met Pro Pilot een complete, bestaande vliegclub op twee CD-ROM's gezet.

Je kunt je met deze flight sim voorbereiden op het behalen van een vliegbrevet in de burgerluchtvaart. De speler leert omgaan met de vele instrumenten op het dashboard, de verschillende complexe navigatiesystemen (GPS, NDB, enz.), de communicatiemiddelen, de diverse weersomstandigheden, en nog veel meer. Een leerling-piloot doet er normaliter jaren over om deze stuff onder de knie te krijgen. En ik krijg een tijd die opdracht het spel in een paar dagen te beheersen. Nog bedankt!

VETTE HANDLEIDING

De doos van Pro Pilot is loodzwaar. Al gauw wordt duidelijk waarom. Als ik hem openmaak glijdt er een 288 pagina's tellende handleiding uit. De moed zakt mij nu eventjes in de sneakers. Als ik dit boekwerk vol kaarten met luchtstromingen, ingewikkelde cijfertjes en vreemde grafieken moet doornemen, ben ik medio juli nog niet klaar. Ik besluit daarom op mijn ervaring met



andere flight sims te vertrouwen, installeer het spel en klik meteen op 'Fly'. Dit zal mij zwaar gaan opbreken. In Pro Pilot kun je kiezen uit vijf vliegtuigen. Van groot naar klein zijn dat de Cessna Skyhawk 172P, de Beechcraft Bonanza V35, Baron B58 en Super King Air B200 en de Cessna CitationJet 525.
Ik begin bescheiden en kies de kleine Cessna Skyhawk. Al snel begint de ellende. Voor mij zie ik een dashboard en de landingsbaan, verder niets. Wat nu? Hoe krijg ik deze bak in hemelsnaam aan de praat.
Ik pak de Controls Quick Reference erbij, maar dat maakt de zaak er alleen maar ingewikkelder op. Om de talloze knoppen op het dashboard, de radio, het navigatiesysteem en alle besturingsmogelijkheden te kunnen gebruiken, kent elke toets drie verschillende functies (met Alt, Shift of Control). Er wordt hier echt wat van je denk- en coördinatievermogen geëist.
Toch krijg ik vrij snel de propeller aan het draaien. Ik draai het gas open en trek de neus op. Als ik een paar meter boven de baan hang, merk ik pas echt hoe realistisch dit spel is. Op het dashboard piept en bliept het aan alle kanten en lampjes gaan voortdurend aan en uit.
Plotseling verlies ik hoogte, ik probeer in te grijpen, maar helaas, na een minuut vliegen stuiter ik tegen een berg. Einde oefening. PU-airlines hoopt dat u een aangename vlucht heeft gehad, wenst u een prettige verblijf in de bergen en ziet u graag nog eens terug.

GOEDE VLIEGCURSUS

Pro Pilot is dus duidelijk geen spel dat je eventjes kunt gaan spelen. Gelukkig zit er een trainingscursus bij, de Pro Training. De vier uur! durende cursus beslaat de hele tweede CD. Aan de hand van tientallen AVI-filmpjes wordt alles verteld wat je over vliegen dient te weten.
Van de instrumenten op het dashboard tot het landen en van het opstijgen tot het vliegen in slecht weer, het staat allemaal op de schijf.
Gewapend met deze kennis probeer ik het opnieuw. Ik stap nu in het grootste vliegtuig, de Cessna CitationJet 525, een vet passagiersvliegtuig. Als een volleerd piloot loop ik netjes de checklist af: brandstofkraan open, flaps in stijgpositie, remmen eraf en straalmotoren aan. Het geluid dat nu door de speakers komt is buitengewoon imponerend. De straalmotoren loeien je oren er bijna af.
Ik gooi het gas helemaal open, wacht tot ik een snelheid van 50 knopen heb en trek de joystick naar achter. Als ik genoeg hoogte heb, klap ik het landingsgestel in. Het is me gelukt, ik vlieg!

3000 VLIEGVELDEN!

Het uitzicht is oké, zonder echt super te worden. Vanuit de lucht ziet het er af en toe een beetje pixelig uit.
In Pro Pilot kun je van maar liefst 3000 verschillende vliegvelden in de wereld opstijgen. Hierdoor kom je in veel verschillende omgevingen terecht. Het zijn wel allemaal kleine, particuliere vliegveldjes. John F.Kennedy Airport New York of Schiphol trof ik niet aan.
Ik vind het altijd het heftigst om over een stad heen te scheren. Wat dat betreft bedient Pro Pilot mij geheel op mijn wenken. In het spel zijn 29 gerenderde steden aanwezig met meer dan 60 mijl aan gedetailleerde omgeving. De steden zijn qua graphics adembenemend mooi.
Voordat je gaat vliegen, stel je met de vluchtleiding een vliegplan op. Alle informatie die je nodig hebt om de vlucht veilig uit te voeren komt vervolgens tot je: de weersgesteldheid, de windrichting, de koers die je moet volgen, enzovoort.
In de lucht is er voortdurend contact met de vluchtleiders. Zij stellen je bijvoorbeeld op de hoogte van een naderende storm of een file boven een luchthaven.
Net echt dus.
Mij is het echter allemaal net wat te saai. De vluchten vinden in realtime plaats, dus je zit soms behoorlijk lang in de cockpit.
En denk maar niet dat je af en toe een tegenstander kunt afknallen of een geinige bunker mag bombarderen.
Er is zelfs geen stewardess aan boord waar je even aan kunt zitten. Nee, Pro Pilot is echt gemaakt voor de grote groep pure, hardcore flight sim freaks. Je kunt je even voor een paar uur een echte piloot voelen. En ik moet toegeven, de persoon die in Pro Pilot een Cessna CitationJet 525 zonder brokken van het ene vliegveld naar het ander vliegveld kan vliegen, verdient alle lof.
Pro Pilot voldoet naar mijn mening aan alle voorwaarden voor een goede flight sim; super realistisch en behoorlijk ingewikkeld.

Nu de neus de lucht in

Daar ga ik.

Happy landing

Maak de landingsbaan vrij, ik kom eraan!

De vluchtleiding houd je nauwlettend in de gaten.

Nog even een laatste check

RAPPORT

graphics	8,0
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,5

+ Zeer realistisch
+ Fijn geluid
+ Voor de die-hards
– Niet voor beginners

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800.
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 60 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra.
Distributeur: Homesoft.
Tel.023-5530149.



Voor de echte flightsim fans: kopen dit spel! Voor gamers die gewoon lekker willen vliegen: zoek iets anders, Pro Pilot is daarvoor echt te ingewikkeld. J.J.

Hiryo No Ken Twin Fighters

Omdat de frequentie waarmee N64 spellen uitkomen nog niet het niveau heeft bereikt van de PC en PlayStation software, richten we onze blik af en toe op Japanse versies die veelal eerder beschikbaar zijn. Zo ook Hiryo No Ken Twin Fighters, een beat'em up die wel al als importtitel in de winkels ligt.

BABYMODE

Aangezien wij bij Power Unlimited onze lezertjes niets maar dan ook niets te kort willen doen besloot ik, gewapend met een woordenboek en een kruik sake, Hiryo No Ken Twin Fighters (dit is de laatste keer dat ik die titel noem) eens grondig te gaan bestuderen.
In eerste instantie dacht ik weer met een soort Dragonball kloon, die ze alleen in Japan leuk vinden, te zijn opgescheept. Maar na een paar uurtjes ploeteren, kwam ik tot de conclusie dat ik het voor de zoveelste keer bij het verkeerde eind had. Ik zat namelijk al die tijd in de 'baby mode' (hoe het echt heet zou ik je niet kunnen vertellen; mijn Japanse woordenboek miste een paar bladzijden) te spelen. Deze mode is, net als Virtua Fighter Kids, een variant waarin de characters een stel uit de kluiten gewassen peuters zijn. Lachen maar niet echt iets om voor warm te lopen.
Maar wie schetste mijn verbazing, er was ook een 'volwassenen mode' aanwezig. Het kwartje viel. Nu snapte ik in ieder geval waar de laatste twee woorden van de titel voor stonden en kon ik pas echt de kwaliteiten van de Hiryo No Ken Twin Fighters (sorry, doe ik het weer) toetsen.

NO KEN

In zowel de 'baby mode' als in de 'grote mensen mode' heb je acht characters tot je beschikking.
De hoofdrolspelers Ryuhi (wel Ryuhi maar geen Ken; vandaar dat No Ken in de titel), Hayato en Shoryu zijn in de beide modes van de partij. Naast de gebruikelijke schooljeugd heb je in de 'baby mode' ook nog de poeslieve robot Robonohana en de mini-Hulk Hogan die Powers genoemd wordt. Bij de grote mensen zijn de master Gengai en de cyber ninja Raima het meest interessant. Het spreekt natuurlijk voor zich dat de volwassen characters voor het meer spectaculaire vechtwerk zorgen.
Uiteraard is er ook een Training mode en zonder enige twijfel zal een van die Japanse tekens Survival mode of Time Attack mode betekenen.
Een absolute favoriet van mij is de Tournament mode waarbij je met een maximum van maar liefst acht mensen kunt spelen.
Er zullen ongetwijfeld nog wel veel meer opties en mogelijkheden in het spel zitten maar jammer genoeg liet mijn Japanse woordenschat niet toe dat ik daar kennis van heb kunnen nemen. Als je het allemaal zeker wilt weten dan ga je maar lekker Japans leren, of gewoon even wachten tot de Europese versie van dit vechtspel te verkrijgen is.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	6,8
originaliteit	8,9
speelbaarheid	6,0

▲ Goede graphics
▲ Speelt lekker weg
▼ Niet origineel
▼ Beperkt aantal moves

N64
Prijs: ƒ 219,- Bfr.ca.4000
Fabrikant: Culture Brain
Verkrijgbaar bij: Games R Fun
Tel.030-2369232

7,5

Om nou te zeggen dat Hiryo No Ken Twin Fighters (oké, de laatste keer) mijn hartje sneller heeft doen kloppen, is misschien een beetje overdreven. Ik heb met veel plezier gespeeld maar voor zover ik dat kan overzien is het niet meer dan een leuke maar standaard beat'em up.
KEES

Dat noemen we iemand het vuur na aan de schenen leggen.

Zeker een Japans standje?

Zijn we in een RPG beland?

Een goed gesprek op z'n tijd.

Ja, je bent een flinke jongen.

Mini-Hulk Powers haalt uit met rechts.

JAPANSE IMPORT

Koop je een Japanse importtitel dan kun je dit soort informatie verwachten.

Robonohana is een olifant in een porseleinkast.

Veel Dragonball invloeden.

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Hebben jullie de Olympische Winterspelen in Nagano een beetje gevolgd? Lekker hè? Wel, inmiddels weten jullie dat er een PSX versie van verschenen is, en de slimme koppen van Konami hebben ervoor gezorgd dat de N64-bezitters het evenement ook dunnetjes over kunnen doen.

NIKS OM TE JANKEN

Ik had al een vaag vermoeden dat deze Nintendo versie niet geheel hetzelfde zou zijn als die van de PlayStation, maar Konami heeft op deze versie zelfs een geheel ander team ontwikkelaars gezet! Het is dus helemaal vanaf nul opgebouwd, met totaal andere graphics en natuurlijk een compleet andere feel.
Helaas is het aantal onderdelen minder dan op de PSX (twaalf tegenover dertien) maar dat is niks om te janken, want ook met twaalf onderdelen valt er genoeg te beleven. Zo heeft deze versie weer een sport die niet op de 32-bits machine voorkomt, namelijk het snowboard/halfpipe onderdeel. De andere onderdelen zijn gewoon aanwezig; twee schaats afstanden, drie schansspring onderdelen (met freestyle schansspringen), snowboard slalom, curling, bobsleeën, rodelen en tot slot twee ski-afdalingen. De shorttrackers konden in deze versie helaas niet van de partij zijn. Well, whatever!

MET DE HANDEN IN HET HAAR

De schaatsgedeelten zijn een duidelijke vooruitgang ten opzichte van de PSX versie, waar je als een bezetene op de knoppen moest drukken om ook maar een beetje vooruit te komen. In plaats hiervan hoef je alleen maar op een ritmische manier de L en R buttons in de drukken, en daarbij letten op je uithoudingsvermogen dat zienderogen afneemt.
Ook de ski- en snowboard onderdelen waren in vrij snel tempo onder de knie te krijgen, maar waar ik nogal problemen mee had, was de manier waarop curling, schansspringen, bobsleeën en rodelen gespeeld diende te worden.
Op de PSX waren dit onderdelen die dankzij basic moves vrij goed uit te voeren waren maar op de N64 zat ik keer op keer met mijn handen in het haar. De lichtste aanraking van de joypad liet me op de bobsleebaan al over de kop gaan, terwijl ik bij een onderdeel als curling nauwelijks overzicht had op de acties die ik maakte. Ook is de baan hier een stuk korter, en stoppen die 'fluitketels' erg abrupt als je niet goed borstelt. De bediening laat zo hier en daar dus aardig te wensen over, moet ik zeggen.

IN DE VRIEZER

Nu kan ik beide games natuurlijk niet over een kam scheren maar juist van deze versie had ik meer verwacht. Zo mis ik ook hier de echte multiplayer-mode. Niks geen splitscreens waarin je het kunt opnemen tegen je maatje, maar gewoon op je beurt wachten tot je tegen de computer mag.
En sure, de achtergronden, de vloeiende gameplay, de graphics van de sporters, het ziet er allemaal relaxed uit, maar ik mis gewoon die extra touch die de heren bij Konami eraan hadden kunnen geven.
En als ik dan toch beide games naast elkaar zet, vind ik de PSX-versie er niet eens zoveel minder uitzien.
De moeilijkheidsgraad (die meer te danken is aan de lastige besturing op veel onderdelen dan aan de onderdelen zelf) zal de liefhebbers van topsport lang genoeg aan de beeldbuis gekluisterd houden maar ik ben bang dat ook in dit geval Nagano Winter Olympics in de zomer, of misschien al wel in de lente, de vriezer in zal gaan.

RAPPORT

graphics	7.8
geluid	7.7
originaliteit	7.8
speelbaarheid	7.5

▲ Realistische lichaamsbewegingen
▲ Veel verschillende speelstijlen

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 189,- Bfr. ca. 3400
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

78

Nagano Winter Olympics 98 is helaas niet helemaal wat ik ervan verwachtte. Lastige gameplay op aardig wat onderdelen en geen echte 2 Player VS. Mode geven me een lichtelijk onbevredigd gevoel.
Al met al toch een ruime voldoende.
SKATE



MOTOR MASH

In oktober speelde ik Motor Mash op de PSX en vond het een 8,8 waard. Het verdomd veel op Micro Machines lijkende topdown view racespel was spannend, leuk en zag er vooral heel origineel uit, met grappige graphics en leuke levels.

MICRO MASH

Toen ik Motor Mash speelde op de PlayStation viel me al op hoeveel het spel leek op Micro Machines. En dat is niet zo vreemd want Motor Mash is gemaakt door de oude programmeurs van deze inmiddels al belegen racegame. De gouden formule van dit enorm populaire spel is gehandhaafd en er is weer gekozen voor een topdown-view. Wat gameplay en graphics betreft, is voorrang gegeven aan originaliteit en humor en niet zozeer gewerkt aan technische hoogstandjes. Motor Mash doet de naam 'fun racer' eer aan en is vooral bedoeld voor de wat jongere gamers.

DYNAMIC COURSES

Motor Mash mag dan wel op Micro Machines lijken, de races spelen zich af in steden en oude ruïnes en de autootjes zijn niet meer zo klein als luciferdoosjes. Je hoeft dus gelukkig niet meer over die ellendige tafelkleden te racen en langs picknickmanden te scheuren, terwijl je wordt aangevallen door rooie mieren. Een ander groot verschil met Micro Machines zijn de zogenaamde 'dynamic courses'. Dit betekent dat de parcours tijdens de race kunnen veranderen. Als je met je wagen over het dunne ijs rijdt, breek je het kapot en valt je achtervolger erin. Of je kunt tijdens de rit te maken krijgen met vervelende tornado's die je proberen op te slokken of stoomtreinen, die je proberen dood te rijden bij de spoorwegovergang. De veertig levels zijn uitgesmeerd over een zestal thema's, zoals het Wilde Westen en de jungle van het Amazonegebied. In dit laatste level race je door oude opgravingen van Inca-paleizen heen en word je op de hielen gezeten door de geesten van oude Maya's.

INTERNET-PLAY

Tegen de computer spelen is bij dit soort spelletje best aardig, maar eigenlijk hoor je tegen concurrenten van vlees en bloed te racen en precies dat is bij de PC versie makkelijk gemaakt, want er is gedacht aan netwerkondersteuning, zodat je tegen andere PC's kan scheuren. Jammergenoeg was mijn testversie nog niet in staat om over het netwerk gespeeld te worden en kon ik ook de beloofde Internet-play ondersteuning nergens vinden. Hopelijk laat die niet al te lang op zich wachten. In de tussentijd moest ik het doen met de multiplay-mogelijkheden op één computer, die trouwens wel heel erg geleend zijn van Micro Machines. Het doel is hetzelfde: bouw een kleine voorsprong op, genoeg om je tegenstander van het scherm te laten verdwijnen. Dan is hij af en krijg jij er een puntje bij. Best leuk voor een tijdje maar te irritant om langer dan een kwartier vol te houden. Gelukkig kun je ook nog team-knockouts spelen, waarbij je samen met je team-mate genoeg punten bijelkaar moet sprokkelen om te winnen.

Het bizarre wagenpark





Ook de chauffeurs zijn niet bepaald alledaags.





Regenbanden helpen hier niet.



Let's twister!

POWER TIP

Gewoon afsnijden als iemand er langs wil.



Zou dat bruggetje sterk genoeg zijn?





Hé baklap, er is hier geen halte hoor!

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	7^{2}
speelbaarheid	8^{5}

- ▲ Humor
- ▲ Dynamic Courses
- ▲ Veertig levels
- ▼ Heeft veel weg van Micro Machines

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Minimaal DOS 5, 4 Mb RAM, Double speed CD-speler, VGA. Liever Win 95, 8 Mb RAM en SVGA met DirectX.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

7^{9}

Ook de PC versie van Motor Mash is leuk om te zien en te spelen. En als het spel eenmaal voorzien is van netwerkondersteuning en Internet mogelijkheden (en dat hebben ze beloofd) lijkt het me een perfecte multi-play titel.
ANDREAS

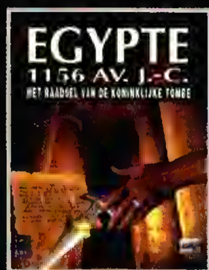
TOPTITELS VAN R&P



* Nederlandstalige handleiding en Engelstalige software

VERWACHT:

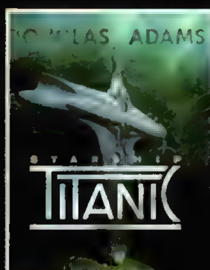
GEHEEL NEDERLANDSTALIGE SOFTWARE



EGYPTE

Categorie: Adventure

Ga terug in de tijd en ga door het leven als een Egyptenaar die in Thèbes leeft onder het regime van Ramses. Je vader wordt beschuldigd van diefstal en het is aan jou om de eer van je vader te herstellen. Een prachtige weergave van het Egypte van weleer.



STARSHIP TITANIC

Categorie: 3D text/grafische adventure

Starship Titanic is de nieuwste creatie van schrijver Douglas Adams. Deze baanbrekende adventure beschikt over de nieuwste technologieën. Wat te denken van vrije dialogen? Niet meer klikken op een antwoord, maar gewoon zelf bedenken wat je gaat zeggen. Starship Titanic is de absolute topper van 1998!



UBIK

Categorie: actie/strategisch

Van de science fiction schrijver Philip K. Dick, bekend van Blade Runner en Total Recall, komt nu een totaal nieuwe uitdaging: UBIK. New York, het jaar 2019... Megacorporaties, Cryonics, ruimtelijke kolonies... en een onophoudelijke spionage-oorlog tussen de industrieën... Met Ubik breekt een nieuw tijdperk in games aan!



3e MILLENNIUM

Categorie: simulatie

Burgeroorlogen, militaire juntas, gangs: we weten nu al hoe de wereld eruit zal zien in het jaar 2000. Maar hoe zit het met het jaar 2500? Je wordt uitgedaagd om van een wereld van uitersten in de loop van 500 jaar weer een eenheid te maken.

en nog veel meer, kijk ook op internet!

Internet: www.mediabase.nl Mail: rpmail@mediabase.nl

Voor vragen kun je bellen met de Helpdesk: Tel.: 020 - 645 98 52



R&P ELECTRONIC MEDIA

"Waar vind ik meer informatie? Een greep uit de artikelen:"

RISING LANDS
Categorie: Strategie/simulatie
"Het gaat snel, is heel amusant en net even anders"
- Power Unlimited, okt. '97

"...om maar meteen met de deur in huis te vallen, een hele goeie"
- PC-Zone nr.3

"Dit spel heeft meer te bieden dan de typische oorlogssimulaties en zal daarom ook veel aantrekkelijker zijn"
- Interactive, jan. '98

"Dit spel zal de meesten die wel eens wat anders willen zeker aanspreken"
- Hoogspel nr. 60

DREAMS
Categorie: 3D-actie
"Een zeer aangenaam en groot spel..."
- PC-Zone nr.3

"Dreams is een leuk spel dat je uren aan het scherm bindt"
- Interactive jan. 98

EGYPTE
Categorie: 3D-adventure
"Egypte kent zeer mooie muziek en een spannende sfeer... vooral de hiërogliefen en schilderingen zijn bewonderenswaardig"
- Power Unlimited febr. 98

SLAMTILT
Categorie: behendigheid
"Slamtilt is gewoon een lekker flipperspel..."
- Hoogspel 12-'96

FINGERS FOR WINDOWS
Categorie: Educatief
"De tikcursus is werkelijk perfect"
- PC Active 89

FORT BOYARD - DE LEGENDE
Categorie: Adventure
"Leuk verhaal, redelijk moeilijke puzzels, filmpjes zien er goed uit, levensecht effect."
- Power Unlimited 01-'97

EVIDENCE
Categorie: Adventure
"Een leuk en moeilijk spel dat een hoop tijd zal kosten om het op te lossen maar dat maakt 't des te meer de moeite waard." Waardering: 8
- Power Unlimited 04-'97

IZNOGOEDH
Categorie: Platform
"De levels in Iznogoedh zijn heel fraai vormgegeven met een ongelooflijke gedetailleerdheid."
- Hoogspel 05-'97

"Grafisch overstijgt 'Iznogoedh' ruimschoots het gemiddelde spel..."
- PC Game 06-'97

ATLANTIS
Categorie: Adventure
"Laat één ding duidelijk zijn, 'Atlantis' is de mooiste adventure van het jaar."
- Veronica gids nr. 30

"Als alle adventures zo waren als Atlantis, hadden we niet te klagen in adventureland." Waardering: 91%
- PC-Zone nr.1

"Ik vind Atlantis - de verloren legende een zeer indrukwekkend spel en ik was aangenaam verrast door de geheel Nederlandstalige versie."
- Hoogspel nr. 56

DANCEMACHINE
Categorie: Creatief
"Niet vaak heb ik zulke leuke software gezien."
- Hoogspel 56


Terrans war pig


De Zerg basis op 'creep'


Bloederige Terrans troep



De drie rassen

STARCRAFT

Blizzard, de maker van top games als Diablo en Warcraft, is terug met een nieuw spel dat ongetwijfeld de game wereld zal bestormen.

NET FRUSTRATIE

De jongens van Blizzard hebben hun multiplayer gedeelte van Starcraft eerder afgekregen dan de rest van het spel. Omdat ze zo ver achter liggen op het schema, hebben ze ons een demo gestuurd van de multiplayer game, die alleen on-line gespeeld kan worden. Dit is gedaan, net zo als de andere on-line hits van Blizzard, via Battle.net. Voor het geval je hier niet bekend mee bent, dit heeft ongeveer vier software updates die gedownload moeten worden, voordat je zelfs maar kan enteren.
Voordat ik verder ga, wil ik even duidelijk vermelden, dat dit dus een preview betreft van Starcraft's on-line multiplayer gedeelte en niet het hele spel, dat meer dan dertig missies zal bevatten.

EEN HEEL NIEUW SPEL

Naar aanleiding van het grote succes, dat Blizzard had met Warcraft 1 & 2, besloten ze om door te gaan met de craft serie, met Starcraft als resultaat.
Aanvankelijk maakte Starcraft gebruik van de Warcraft engine, maar na de negatieve reacties die men kreeg op Amerika's Electronic Entertainment Expo, besloten de makers opnieuw te beginnen en een nieuwe engine voor het spel te creëren. Deze engine gebruikt geheel nieuwe graphics en heeft een schuin perspectief.
Dit en een aantal andere features zullen zorgen voor een spelbeleving die totaal verschilt van de vorige Warcraft titels. Anders is bijvoorbeeld het plaatsen van een controle-paneel onderaan het scherm en het toevoegen van health- en strenght balken aan de units, lijkend op die uit de C&C series, zodat je kan zien hoe jouw unit het doet in de strijd.
Het meest opmerkelijke verschil tussen Starcraft en Warcraft zijn de drie verschillende rassen in SC, allen met hun eigen bepaalde mogelijkheden en eisen. Sommige rassen hebben het bouwen van structuren nodig, terwijl andere gewoon rond kunnen reizen en zich voortplanten.

RASSEN OORLOG

De drie krijgsmachten in Starcraft zijn: de Terrans, de Protoss en de Zergs.
De Terrans hebben de meest herkenbare units en hebben veel weg van de Orcs en Humanoids uit de vorige Warcraft titels. Hun doel is hoofdzakelijk om er op uit te gaan en de galaxy af te struinen naar hulpmiddelen en winst. Het zijn nomaden en ze hebben geen basis locatie nodig, de Terrans structuren kunnen zelfs ingepakt en naar een andere locatie verhuisd worden.
Van de drie rassen hebben de Terrans de meeste bouwopties en voertuigen maar ze hebben veel hulpmiddelen nodig, die heel langzaam worden verkregen.
De Protoss hebben de meest krachtige units, te danken aan het feit dat ze allemaal een wapenschild dragen. Wel zijn ze klein in aantal en blijven ze dicht bij hun basis. Hun basissen worden bijeengehouden door power en maar een paar hiervan wekken energie op. De rest van de structuren moeten binnen een bepaalde straal gebouwd worden, waardoor de grootte van het kamp beperkt wordt. De Protoss vertrouwen voornamelijk op hun intelligentie en paranormale gaven, om zich door de ruimte en slagvelden te bewegen.
De Zergs zijn een buitenaards insektenras en totaal verschillend van de andere twee rassen in het spel. In plaats van een barrak of stadhuis, heb je hier een korf, die larven creëert. Deze larven kunnen in allerlei vormen uitkomen, van structuren tot units en na het volledig uitkomen verschijnt de volgende larve alweer, wat betekent dat het vrij gemakkelijk en snel gaat om een leger woedende insekten te creëren. Het nadeel echter is dat de larven, voordat ze uitkomen, erg kwetsbaar en een makkelijke prooi voor de vijand zijn.
Alle structuren moeten worden gebouwd op een bio-mesh, 'creep' genaamd, wat door larven gecreëerd en door vijanden vernietigd kan worden. Als er één wordt vernietigd of afgesneden van de rest, blijft de basis, anders dan bij de Protoss structuren, functioneren zolang het nog steeds op 'creep' staat. Vanwege de verschillen in ras verschaft Starcraft verschillende typen strategische games, afhankelijk van jouw ras-keuze.

TERUG NAAR HET NET

Starcraft heeft drie speelterreinen; space, ground en indoor installatie missies.
De uiteindelijke versie van SC zal dertig single player missies, een campaign editor en natuurlijk de hier besproken on-line multiplayer mode bevatten.
De multiplayer games worden on-line gespeeld via Battle.net.
Na het installeren van het spel word je ver-






Wordt een beetje druk hier


Lekkere jongens die Zergs




In de werkplaats

bonden met de snelste en dichtstbijzijnde Battle.net server. Hier moet je een Battle.net account creëren, wat gratis is en gebruikt





wordt om jouw Starcraft spelgeschiedenis bij te houden. Het laat jou en andere spelers zien hoeveel spelletjes je gespeeld, gewonnen en verloren hebt of waarneer je bent gestopt. Zolang je dezelfde account blijft gebruiken, zal Battle.net jouw stand bij elk spel bijhouden.

Eenmaal op Battle.net, kan je chatten met andere spelers, meedoen aan spelletjes, games creëren of alleen kijken wie de beste SC spelers zijn. Als je geluk hebt, zijn er zelfs een paar van die Blizzard jongens on-line, die heel gewillig zijn om antwoord te geven op alle vragen en te luisteren naar suggesties.

Bij het creëren van een spel krijg je allerlei soorten opties: de naam van het spel, het aantal spelers, variërend van één op één tot acht speler games en de game snelheid. Er zal ook een keuze zijn uit twaalf verschillende game types, inclusief 1 on 1, death matches, capture the flag en team games, zoals free for all. Multiplayer games kunnen of als bondgenoten of als team gespeeld worden. Als bondgenoten komen spelers overeen om samen te werken, maar niets houdt ze tegen om zich tegen elkaar te keren.

Als team liggen de zaken heel anders. Units en hulpmiddelen zijn allemaal samengebracht en alle spelers in het team kunnen opdracht geven om ze te creëren. Het terrein waarop je spel wordt gespeeld, zal ook gekozen of door het gebruik van de editor gecreëerd moeten worden maar op het moment heb je alleen de keuzes die Blizzard als patches op het net doet.

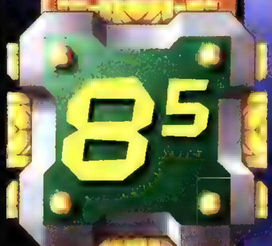
Aan jouw spel kan een wachtwoord gegeven worden, zodat alleen gewenste spelers worden toegelaten of leden van de League. Net als de Clans van Quake en de Guilds van Netstorm, heeft Starcraft Leagues en er zijn er al een paar op het net verschenen. Aan Starcraft wordt nog steeds gewerkt en de release datum is verzet naar lente 98. Van wat ik van de multiplayer heb gezien, kan ik zeggen dat het er naar uitziet dat Blizzard weer een klassieker in handen heeft, tenminste als ze ooit klaarkomen.

POWER TIP

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,8
originaliteit	8,5
speelbaarheid	8,2

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, Windows 95, 16 Mb Ram, Double speed CD-speler, Internet aansluiting.
Fabrikant: Blizzard
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

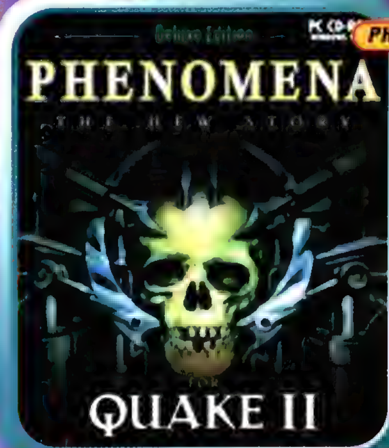


SYN FACTOR



Verdwaald in de ruimte en je weet niet waar je heen moet? Gemene rotzakken hebben je bemanning ontvoerd en jou alleen achter gelaten in je ruimteschip. Hoewel, alleen? In je hoofd zit een handig apparaatje, je eigen SYM-chip, die je hersenen op commando in 'hyperdrive' zet. Deze chip gaat je helpen om jouw bemanning terug te krijgen. Hoewel het universum heel erg groot is en er vele gevaren zijn, moet je je doel bereiken.
Prijs ƒ 79,95/BEF 1599 Verwacht: februari

PHENOMENA



Phenomena is dé uitbreiding voor Quake II: nieuwe storyline; 26 nieuwe levels, incl. icecaves, jungle & Juggernaut complex; nieuwe monsters, nieuwe wapens, enz... Prijs ƒ 49,95/BEF 999

GOMAN



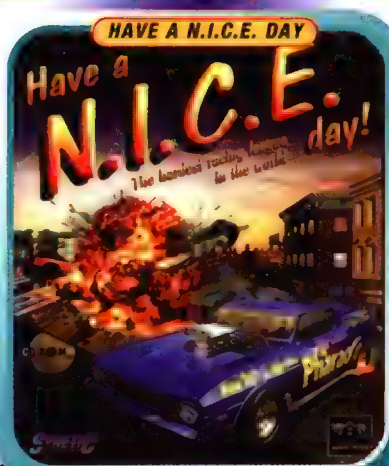
Dit is de ultieme ervaring op het gebied van Manga. Het spel is het best te omschrijven als een mix van Mechwarrior & MDK. Je opdracht als menselijke robot is om aliens uit te schakelen voordat zij de energieplantages in Japan vernielen. Gevechten zowel op het platteland als midden in Tokio. Liefhebbers van Manga & vechtspelen kunnen hun hart ophalen. Prijs ƒ 59,95/BEF 1199. Verwacht in februari

THE LED WARS



Een ramp heeft zich voltrokken en een epidemie is verspreid over de hele wereld. Het medicijn, LED - Liquid Evolution Drugs- is die tijd hetzelfde als geld: wie LED kan maken verdient goud geld. Meerdere bedrijven proberen controle te krijgen over de productie van LED, ten koste van alles en iedereen. Als eigenaar van een LED fabriek moet je jouw positie versterken ten koste van je tegenstanders. Huur legers, koop wapens, bouw fabrieken, havens, vliegvelden, enz. Zowel in het nederlands als in het engels te spelen! Prijs ƒ 59,95/BEF 1199. Verwacht in januari.

HAVE A N.I.C.E. DAY



Kun je maar geen genoeg krijgen van in je wagen stappen en zoveel mogelijk slachtoffers maken? Dan wacht nu een geheel nieuwe uitdaging. Ontwerp je eigen wagen, koop wapens en begin te racen. Jij hebt maar één ding voor ogen: geld verdienen met racen en het uitschakelen van je tegenstanders. Het geld gebruik je dan weer voor het ontwerpen van een nog betere wagen en de nieuwste wapens die je op die wagen monteert.
Prijs ƒ 69,95/BEF 1399 Verwacht in februari

FILE UNDER X, DE MYTHOLOGIE



The truth is in here! Again! Deze cd-rom bevat alle informatie over de populairste serie van dit moment, The X-files. De mythologie geanalyseerd, ware verhalen achter 'Roswell', 'Area 51', etc. met bijzonder fotomateriaal. Biografieën en interviews van de acteurs, UFO's en ontvoeringen, maar ook een vooruitblik op het nieuwe seizoen en de speelfilm. Prijs ƒ 29.95/BEF 399

BEYOND TIME



Reis in deze VOLLEDIG NEDERLANDSTALIGE adventure door de tijd. Reis terug naar de tijden van Maya's, doe onderzoek bij de ruïnes van Atlantis, of breng een bezoek aan Tibet. Beyond bevat tientallen puzzels & raadsels, alle oplossing liggen verspreid over de hele wereld. Dit betekent dat je zelf een bezoek aan het huidige Vaticaan in Rome moet brengen om een antwoord te krijgen op alle vragen. (2 cd-roms, volledig nederlands)
Prijs ƒ 79,95/BEF1499 Verwacht in februari.

SEVEN KINGDOMS



Wordt nu al gezien als de beste strategie game van dit moment. Beheer een Koninkrijk van bijvoorbeeld: de Grieken, de Maya's, de Noormannen, etc. en breid je rijk zo veel mogelijk uit door handel, diplomatie of gewoon bruut geweld. (nederlandse verpakking & handleiding) Prijs ƒ 99,95/BEF 1890

FORMULE 1



De geschiedenis van 50 jaar Formule 1, inclusief een uitgebreid overzicht van het afgelopen seizoen 97, met alle teams, circuits, coureurs en schandalen. Een multimedia encyclopedie voor de echte Formule 1 freak! Extra: een vooruitblik op het seizoen 98! Prijs: ƒ 29,95/BEF 599

Mind MultiMedia
it's a mind game

[illegible]4, 6700 CA [illegible]
tel 0311 - 422224 fax 0311 - [illegible]

VERKRIJGBAAR BIJ
BIJNA ALLE
CD-ROM VERKOOPPUNTEN
IN NEDERLAND & BELGIË

POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

Plug-Ins

Web-technologie verbetert met de dag. Om op de hoogte te blijven van deze verbeteringen, heb je wat kleine software nodig, Plug-Ins genaamd.

SOORTEN EN MATEN

Ben je tijdens het surfen ooit, naar wat het lijkt, een zoek geraakte stukje van een puzzel of een stukje gescheurde film tegengekomen? Voor het geval je het nog niet wist, dit betekent dat je een 'Plug-In' mist.
Plug-Ins zijn kleine multimedia add-ons, die in je web-browser geplugd kunnen worden (vandaar de naam Plug-Ins) om zo het beeldwerk van sommige nieuwe high-tech sites uit te breiden. Ze komen in allerlei soorten en maten, van kleine spelletjes en interactieve animatie, tot video en muziek clips. Deze shareware programma's zijn klein (onder de 1000k.) en kunnen worden gedownload van hun bijbehorende sites. Er zijn veel verschillende Plug-Ins op het net te vinden. de drie meest gebruikte stip ik hieronder even aan.

SHOCKWAVE

Op het PowerWeb hebben wij een animatie methode gebruikt die een Plug-In, Shockwave genaamd, nodig heeft. Laten we zeggen (om niet te diep in te gaan op de technische kant) dat Shockwave een manier is om je website een beetje meer interactief te maken voor de bezoekers.
Een van de leukste features vind ik de kleine spelletjes, die gemaakt en op je website geplaatst kunnen worden. Ze moeten heel simpel gehouden worden, maar voegen toch wat extra's toe aan een site.
De animatie die gecreëerd kan worden is ook erg indrukwekkend, gaat snel en is vaak al interactief na het klikken met je muis of gewoon door er langs te gaan met de cursor.
Een andere feature van Shockwave is, zoals zij het noemen, 'flash', dit is een manier om videobeelden soepeltjes in sites te plaatsen, zonder pop-up windows. Behalve die van ons, zijn er duizenden andere web sites die Shockwave gebruiken. Het is een gratis programma en kan worden gedownload van *www.macromedie.com*, hier vind je tevens heel veel links en voorbeelden.

REALPLAYER

RealPlayer is een multimedia viewer die gebruikt wordt om video- en film clips of sound files te laten zien, RealVideo, RealFlash en RealAudio genaamd. RealPlayer gebruikt Perfectplay om een speciale buffer te creëren die het mogelijk maakt audio samples en video van hoge kwaliteit te downloaden in zo'n beetje de helft van de tijd als normaal. RealPlayer komt samen met nog een aantal andere features zoals de ingestelde knoppen (te gebruiken om direct naar je favoriete nieuws-, muziek- en sport site te gaan, net als bij een autoradio). Kies je eigen sites of selecteer uit RealPlayer links, als *www.music.net* of *www.timecast.com*. Omdat het soms moeilijk is om links naar sites met Real files te vinden (bij gebruik van normale search engines), sluit RealPlayer een soort engine bij, een scanner genaamd, die het web afzoekt naar Real files in de categorie van jouw keuze. Dit is een goede manier om op de hoogte te blijven van het nieuws of om de aankomende video clip van je favoriete band te bekijken. Je kan het downloaden van *www.realaudio.com* als shareware.

QUICKTIME

De laatste is Quicktime, zeer bekend in de game wereld omdat het behoorlijk vaak in spelletjes gebruikt wordt. Quicktime is ook multi-platform software dat gebruikt wordt voor website uitbreiding. Het is bedoeld om gesynchroniseerde video, geluid, muziek, tekst en geanimeerde graphics, gevonden op duizenden sites als *www.mtv.com* en *www.cnn.com*, op te slaan, te editten en af te spelen.
Quicktime VR is de nieuwste feature die het, door het gebruiken van je muis en toetsenbord, mogelijk maakt objecten te roteren, in en uit te zoemen en om dingen vanuit 360 graden perspectief te bekijken. Dit zie je het best op *www.vrcamera.com*, waar beelden van verschillende delen van Noord Californië en de Mars Pathfinder Mission bekeken kunnen worden. Bij verschillende game titels is Quicktime software bijgesloten. Heb je toch nog een kopie nodig of wil je de VR feature downloaden, dan kan dit van *www.apple.com/quicktime*.

MARK B.



RealVideo op de BadBoy Records site.



Shockwave Game op Power Web.

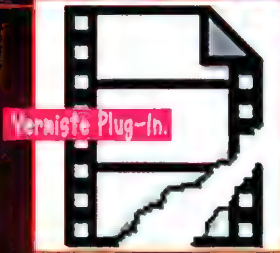


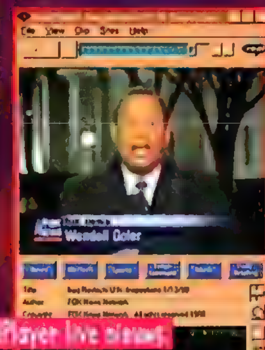
Kim's interactieve Shockwave kantoor.



Quicktime Movie.

Quicktime VR view van Mars.


Vermiste Plug-In.



RealPlayer live nieuws.

DIE BY THE SWORD

Mijn voorliefde voor Middeleeuwse hak- en zaagtaferelen kon ik al uitleven in Myth. In Die By The Sword word ik, en velen met mij, wederom op mijn wenken bediend.

ZWIJNERIJ

Het kan raar lopen in het warrige wereldje dat softwareland heet. Neem een spel als Die By The Sword. Oorspronkelijk al gepland voor herfst vorig jaar als een zogenaamde Middeleeuwse Mortal Kombat waarin veel gehakt en nog meer afgehakt kon worden. Een aardig maar weinig vernieuwend idee en waarschijnlijk niet genoeg voor een hit. Vandaar dat het team van Interplay de release-datum opschoof en het oorspronkelijke spelconcept flink heeft aangepast en uitgebreid.

DbtS kent nu een Arcade en een Action-adventure mode. In de Arcade versie kun je kiezen uit zes verschillende menselijke en dierlijke karakters. Je kunt zelfs een soort everzwijn spelen en met Obelix niet in de buurt is dat meer dan aangenaam. De Arcade mode is dus gewoon hakken tot je er bij neer valt maar dan wel in schitterende 3D omgevingen. Je bent dus niet begrensd aan de bestaande 2D schermen waar je alleen links of rechts kunt bewegen. De Arcade mode is leuk voor als je even een potje wilt knokken, maar zelf geef ik de voorkeur aan het adventure gedeelte.

POWER TIP

Met full power en een gerichte slag, kun je in één keer je tegenstander onthoofden.

PUZZELS EN POTIONS

Net zoals in Tomb Raider heb je als speler in de Action-adventure mode de volledige vrijheid van bewegen en dien je je een weg door zeven immens grote levels te choppen.

De levels spelen zich af in ondergrondse grotten, kerkers, holen en steden. Natuurlijk vind je een keur aan beesten op je weg die je een hartelijk welkom zullen heten. Kobolds, Orcs, Orges, reptielen, spinnen, skeletten en enorme tentakels in diepe poelen staan vol bloeddorstig fanatisme klaar voor de strijd. Ondertussen moet de speler een aantal puzzels oplossen om verder te komen zoals het omzetten van hendels, spring- en klimwerk en het bereiken en verzamelen van magische items en spreuken. Zo is daar een shrinking potion die je heel klein maakt en een transformation spell waarmee je tijdelijk in een Orc Shaman verandert.



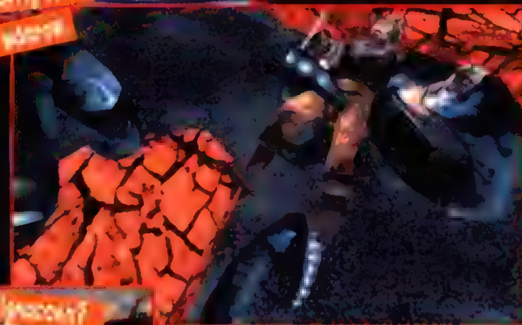
De Tentacle Pit is een 'lastig' level, je ziet wel waarom

Daarnaast kun je ook vele boobytraps verwachten in de vorm van valkuilen, spiezen en strikken. Uit die laatste kun je je met een simpele slag van je zwaard bevrijden, alleen zal er dan inmiddels een groepje Orcs een rituele offerdans om je heen aan het maken zijn en zul je flink met je zwaard moeten rondzwaaien wil je een overlevingskans hebben.

LAF

Gelukkig kennen de levels meerdere routes en kun je sommige vallen of hinderlagen ontwijken door middel van een geheime gang of door bijvoorbeeld je quest al klimmend te vervullen.

Sowieso zijn er verschillende manieren om dodelijke situaties te ontlopen. Een vervaarlijk, slijmerige spin



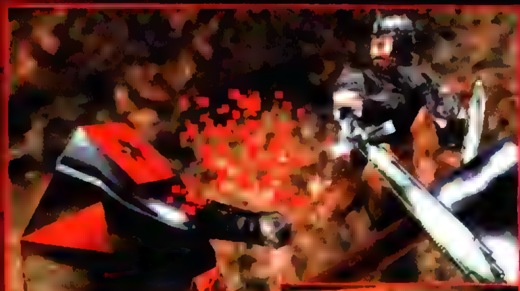


Het is hier af en toe een zwijnestal!



Ook aan het [illegible]?







is vaak meer geïnteresseerd in het bewaken van haar eieren dan jou als ontbijt, dus je hoeft niet altijd je blinkend staal te gebruiken (is wel het leukst natuurlijk). Je kunt natuurlijk ook gewoon laf wegrennen en een gevecht uit de weg gaan. Een ander aardig gegeven is dat wanneer je bijvoorbeeld een Kobold bevrijdt uit een strik, andere Kobolds, die je later in het spel tegenkomt, je niet meer zullen aanvallen. Sommige karakters kunnen ook onderhandelen of hebben informatie. Maar praten is gelukkig tot het minimum beperkt. De hoofdmoot is en blijft vechten met je zwaard.

FIGHT!

Het vechten, laten we het daar eens over hebben. Dat is namelijk zeer realistisch vormgegeven. Het beste speel je DbtS naar mijn mening met de muis en het toetsenbord. Het toetsenbord bedient het lopen en handelen (hendels omzetten, items oppakken) van je karakter en de muis gebruik je voor het vechten. Je kunt elke slag (hoog, laag, midden) maken die maar mogelijk is. Door de knop langer ingedrukt te houden, heeft de slag van je zwaard meer kracht en brengt dus meer schade aan bij je tegenstander. Het vechten gaat heerlijk soepel en is zeer waarheidsgetrouw. Zo zal zowel jij als het monster waarmee je aan het knokken bent, duidelijk zichtbare verwondingen oplopen in de vorm van gapende wonden en bloedende sneeën.
Eenmaal het vechten onder de knie, kun je proberen je tegenstander te onthoofden. Hiervoor moet je op de goede afstand staan, veel power in je slag leggen en precies op de nek van de tegenstander richten. Erg lastig maar als het lukt krijg je een stoot adrenaline en een gevoel van triomf dat Ed moet kennen als iedereen eindelijk alle verhalen heeft ingeleverd.
Zeer ziek, maar misschien nog wel leuker, is het afhakken van een been of arm. Hierna zal je tegenstander als een hulpeloos hinkend slachtoffer doorgaan met de strijd, die dan natuurlijk al in jouw voordeel beslecht is. Het afhakken van hoofden en ledematen gaat volgens de etiketten gepaard met liters bloed.
Vervelend is wel dat je niet automatisch naar je tegenstander toedraait tijdens het vechten. Met het gevolg dat daar weer het irritante 'Alone in the Dark effect' optreedt waarbij je af en toe in het luchtledige staat te hakken omdat je al teveel toetsencombinaties hebt ingedrukt terwijl een glibberige reptiel in je rug staat te bijten.



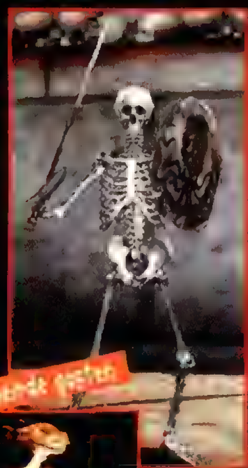
POWER TIP

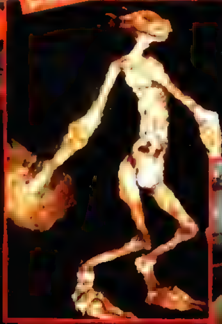
Houd je vechter gebukt en richt dan op je tegenstander z'n enkels. Eenmaal een been kwijt is de vijand nergens meer.



LIEFDE

Zoals gezegd is DbtS (en dan vooral het adventure gedeelte) meer dan hersenloos hakken, maar het vechten is wel de hoofdmoot. Als je het vechten goed in de vingers hebt, is het dan ook vreselijk leuk en mooi om te spelen.
De levels kennen sfeervolle locaties en in 3Dfx is het visueel weer smullen geblazen. Ook het geluid is in orde, al had de sound van het tegen elkaar kletteren van twee zwaarden wat heftiger gekund.
Een multiplayer optie is eveneens aanwezig, dus ook op het Net kunnen fijne onthoofdingen gerealiseerd worden.
Met al deze elementen zal DbtS (zo rond april) voor vele gamers met een liefde voor het zwaard een aangename uitbreiding van hun games-collectie zijn.







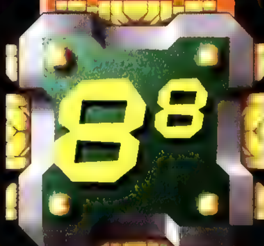


RAPPORT

- graphics
- geluid
- originaliteit
- speelbaarheid

- Vechten is soms onoverzichtelijk

PC CD-ROM
Prijs: ± ƒ 109,95 Bf. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, 68 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



Uitslag POWE

De beste games van 1997

Zoals ieder jaar kiezen jullie, de trouwe lezers van Power Unlimited, de beste games van het afgelopen jaar. Deze keer stond er veel op het spel, want naast een eervolle vermelding in dit nummer ontvangen alle winnaars een bijzondere prijs: een Power Unlimited Game Award. Die awards voor de beste games en spelmachine van 1997 zijn op 18 februari in Amsterdam uitgereikt. In de volgende PU lees je hierover een uitvoerig verslag.

DE BESTE GAMES VAN 1997

Lara neemt de fakkel over van de Duke en dat is geen verrassing. Wel verrassend is de goede positie van het meest spraakmakende spel van 1997: Carmageddon. Hier volgt de uitslag, met dank aan de lezers van Power Unlimited.

1: TOMB RAIDER 2 (PSX)
2: GOLDENEYE 007 (N64)
3: CARMAGEDDON (PC)

De grote winnaar: Tomb Raider 2

Beste N64-spel en op een na beste spel van 97: GoldenEye.

Final Fantasy VII: een derde plaats bij de PlayStation-titels.

HET BESTE NINTENDO 64-SPEL

1: GOLDENEYE 007
2: TUROK: DINOSAUR HUNTER
3: MARIO KART 64

HET BESTE PLAYSTATION-SPEL

1: TOMB RAIDER 2
2: FORMULA 1 '97
3: FINAL FANTASY VII

HET BESTE PC-SPEL

1: CARMAGEDDON
2: TOMB RAIDER 2
3: BLADE RUNNER

Beste PC-spel en op twee na beste spel van '97: Carmageddon.

HET BESTE SATURN-SPEL

1: RESIDENT EVIL
2: DUKE NUKEM 3D
3: THE LOST WORLD

Winnaar op afstand bij de Saturn-spellen: Resident Evil.

WINNERS & LOSERS

Natuurlijk wilden wij ook weer weten wie jullie helden zijn en aan wie jullie een grote hekel hebben.

NERD VAN HET JAAR

1: MORTAL MARCEL
2: JANTJE SMIT
3: AARON CARTER

KANJER VAN HET JAAR

1: LARA CROFT
2: PAMELA ANDERSON
3: PIERCE BROSNAN

Kon niet missen: Lara is de kanjer van het jaar

DE BESTE SPELCOMPUTER VAN 1997

Na een glorieuze overwinning van Sony's PlayStation in 1995 en 1996 hebben jullie ditmaal de Nintendo 64 gekozen tot de beste spelcomputer van '97.

1: NINTENDO 64
2: PLAYSTATION
3: PC

R ENQUETE

WAT VINDEN DE EXPERTS?

We kunnen het niet laten. Naast de mening van de PU-lezers heeft ook de eigenwijze PU-redactie natuurlijk zo haar eigen favorieten. PS: Bjorn was op vakantie en op een tropische cocktail top-3 zaten we nu niet echt te wachten.

DE BESTE GAMES VAN 1997

MARK B.
1. Redneck Rampage (PC)
2. Age Of Empires (PC)
3. Shadow Warrior (PC)

BAS
1. Carmageddon (PC)
2. Shadow Warrior (PC)
3. Hexen 2 (PC)

NANCY
1. Turok (N64)
2. Oddworld (PSX)
3. POD (PC

SKATE
1. Tomb Raider 2 (PSX)
2. Soul Blade (PSX)
3. Final Fantasy VII (psx)

RUBEN
1. Soul Blade (PSX)
2. C&C: Red Alert (PSX)
3. Tomb Raider 2 (PSX)

JAN
1. Dungeon Keeper (PC)
2. Tomb Raider 2 (PC)
3. Blade Runner (PC)

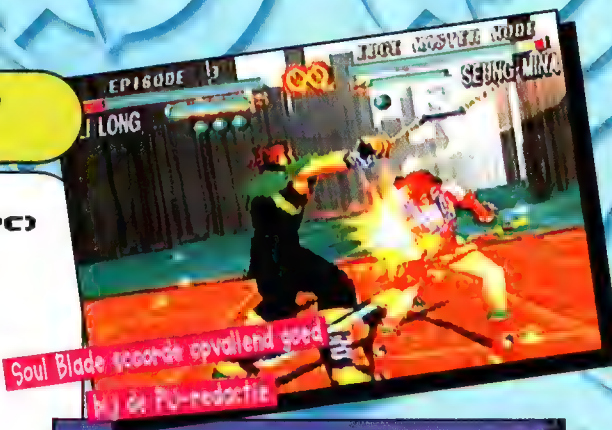
KEES
1. Soul Blade (PSX)
2. Oddworld (PSX)
3. StreetFighter Ex Alpha Plus (PSX)

ED
1. Formula 1 '97 (PSX)
2. V-Rally (PSX)
3. Rally Cross (PSX)

J.J.
1. Quake 2 (PC)
2. Tomb Raider 2 (PC)
3. NBA Live '98 (PC)

ANDREAS
1. Final Fantasy VII (PSX)
2. Grand Theft Auto (PC)
3. Parappa The Rapper (PSX)

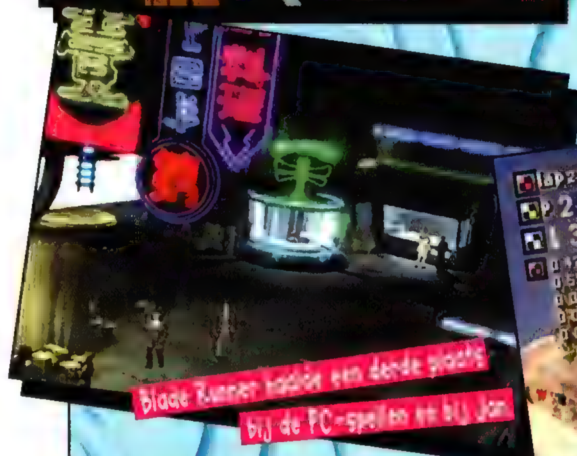
THOMAS
1. Final Fantasy VII (PSX)
2. Goldeney (N64)
3. Fifa Soccer 97 (PSX)



Soul Blade scoorde opvallend goed bij de PU-redactie



Tweede bij de PSX, eerste bij Ed: Formula One 97.



Blade Runner haalde een derde plaats bij de PC-spellen en bij Jan



Een heerlijk race-spel volgens Ed: Rally Cross.



Nummer 1 bij Nancy en tweede bij de N64: Turok.

DE SLECHTSTE GAMES VAN 1997

Mark B.
Speedster (PC)

Bas
Moonchild (PC)

Nancy
Alles wat met Mario te maken heeft.

Skate
Crypt Killer (PSX)

Ruben
Independence Day (Saturn)

Jan
Counter Action (PC)

KEES
Victory Boxing (PSX)

ED
Outrun (Saturn)

J.J.
Diddy Kong Racing (N64)

ANDREAS
Pacman Power Games (PC)

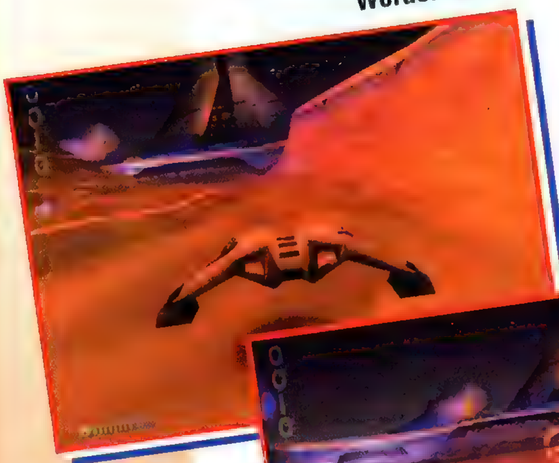
THOMAS
Willy Wombat (Saturn)

(NOG MEER) PRIJSWINNAARS

Uit de enorme stapel met inzendingen trokken we de volgende vijf winnaars van een spel naar keuze, inclusief een toegangskaart voor de Power Unlimited Game Awards avond: Danny Deelen (Rotterdam), Sander v.d. Berk (Eindhoven), Charald Aal (Hillegom), Bart Rubbens (Utrecht) en Erik van der Kolk (Hasselt).

Lost Boys/ Formula

Wat in 1993 op een zweterig kantoortje in de Amsterdamse Magna Plaza begon met drie vrienden, groeide uit tot een van de grootste multimedia bedrijven van Nederland: Lost Boys. Formula is de afdeling waar de games worden ontwikkeld en geproduceerd.



Dodgem Arena



Jan Pieter op de voorgrond met een deel van z'n ontwikkelteam.

Even voorstellen	
Naam:	JAN PIETER MELCHIOR
Geboren:	31 jaar
Opleiding:	Strafrecht (niet afgemaakt)
Functie:	Leiding Formula
Favoriete Game:	Final Fantasy 7

nederlandse SPELLEN MAKERS

VAN DRIE NAAR NEGENTIG MAN

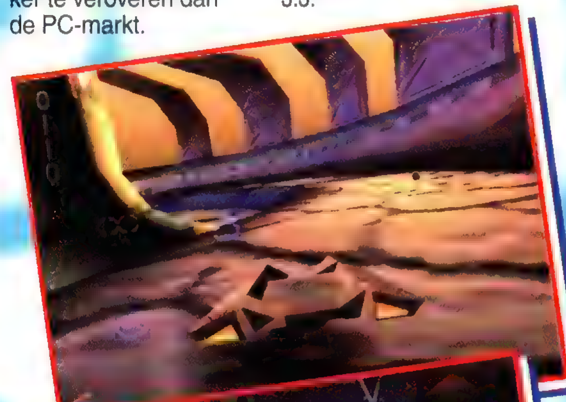
De successtory van Lost Boys begint in 1993. Jan Pieter, die in zijn vrije tijd op de Commodore zelf games in elkaar sleutelt, besluit om samen met twee vrienden de multimediawereld te gaan veroveren.
"Er waren in Nederland nog weinig bedrijven die iets op multimedia gebied konden produceren. Wij hadden het idee dat we met het vervaardigen van business to business CD-Rom's, productpresentaties en catalogi op disk geld zouden kunnen verdienen. Het was misschien niet het meeste swingende wat er op multimedia gebied bestond, maar het betaalde wel goed."
Jan Pieter en zijn twee kompanen bleken de juiste gok te hebben genomen. Al snel knapte Lost Boys uit het kantoortje en begon een reis langs de Amsterdamse grachten. Van drie man personeel schoot men door naar negentig man.
Vandaag de dag zetelt Lost Boys in twee schitterende oude panden aan de Herengracht. Binnen tref je een vreemde combinatie van cyberkunst en Middeleeuwse schilderijen aan, een weirde en inspirerende omgeving, al zeg ik het zelf.

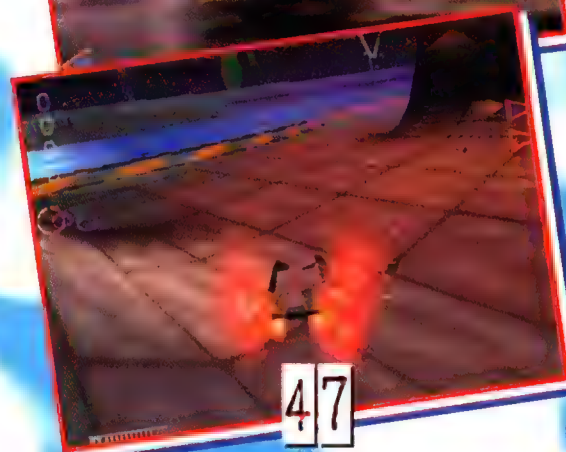
GAME VERSLAAFD

Jan Pieter en zijn twee vrienden waren als studenten al verslaafd aan computergames en nog steeds spelen ze veel.
Jan Pieter: "Ik begin soms zaterdagochtend op de PlayStation te spelen en stop pas zondagavond. Ik sla graag wat slaap over voor een action adventure met een goed verhaal erin."
Het produceren van een eigen game leek de drie in 1993 echter nog een te groot financieel risico. Jan Pieter: "Aan een goede game heb je zo'n anderhalf jaar werk en dan weet je nog niet of hij gaat verkopen. Dat ligt aan zoveel factoren. Komen er veel spellen uit, heb je een goede publisher, slaat de marketing-campagne aan, enz. Bij de business to businessproducten is daarentegen van tevoren al bekend hoeveel geld je ervoor krijgt."
In 1996 bleek de basis van Lost Boys steady genoeg om een game development-afdeling op te zetten. Formula zag het licht. Jan Pieter: "Er is niets leukers dan games maken, daar kan de rest van de Lost Boys activiteiten niet aan tippen."

DODGEM ARENA

Formula nam zes topprogrammeurs en grafici in dienst en ging aan de slag. Het eerste spel kwam in 1997 op de markt: de CD-i Lost Ride. Het is een combinatie van een race-game en een shoot'em up.
De tweede game moet in september in de winkels liggen en heet Dodgem Arena, een race game in vette cyberstijl. Deze PSX-titel kun je met behulp van twee TV's en een Link-kabel met zijn vieren spelen.
Vanwaar die snelle overgang van CD-i naar PSX? Jan Pieter: "Lost Ride was onze eerste en laatste CD-i titel. Er zit geen enkele toekomst in de CD-i markt. De PSX-markt is echter springlevend en een stuk makkelijker te veroveren dan de PC-markt. Daar komen zoveel goede titels uit. Het is als game-producent erg moeilijk om er te scoren. Of je moet een mega-budget hebben voor de marketing-campagne zoals Eidos of Psygnosis.
Maar als onze publisher straks vraagt of er van het PSX-spel ook een PC-versie kan komen, dan is dat geen probleem. Die maakt Lost Boys dan weer. Want wij willen bij Formula alleen maar bezig zijn met het bedenken van een game en het produceren ervan. Conversies maken, daar zijn weer andere mensen voor."
Het concept van de derde titel is net klaar. Het spel gaat Wastelands heten.
Jan Pieter: "In dit spel race je tegen de tijd over een parcours, waarbij je van alle kanten beschoten wordt. Ook dit speelt zich weer in de toekomst af. Ik ben nou eenmaal compleet maf van SF."
J.J.





FIGH
FO

Een aantal maanden geleden was ik in New York om kennis te maken met de Fighting Force. Aangezien het spel toen nog lang niet af was, heb ik destijds geen cijfers gegeven. Inmiddels ligt het spel in de winkel en is het dus hoog tijd om het nog eens even onder de loep te nemen.

SPICY FORCE

Voor degene die nu pas inschakelen, zal ik nog even iets resumeren over het wie en wat van Fighting Force. FF is een soort kruising tussen The Spice Girls en The WCW. Twee modieuze jongedames en een dito aantal lompe krachtpatsers nemen het op tegen al het slechte in de wereld, voor het gemak hier even samengevoegd in een persoon te weten de Chinese geneesheer Dr. Zeng. Deze, even schatrijke als door en door verdorven persoon, was zo teleurgesteld toen de door hem voorspelde apocalypse na het millennium uitbleef, dat hij besloot om eigenhandig een einde aan de wereld te maken.
Dankzij de hulp van een volkstam militante geestverwanten en een ruime voorraad chemische wapens lijkt Dr. Zeng ook angstig dichtbij zijn doel te komen. Maar niet gevreesd brave burgers, de Fighting Force zal een stokje steken voor de duivelse plannen van de dokter.
Nadat je een van de vier 'vrijheidsstrijders' hebt geselecteerd ga je op een kruistocht via verschillende locaties in New York naar een militaire basis om de honderden handlangers van Dr. Zeng uit de weg te ruimen.
Zo nu en dan wordt het domweg doodslaan van het kannonenvoer afgewisseld met een wat zwaarder gevecht tegen een soort van eindbaas met als grand finale het gevecht tegen de opper schoft Dr. Zeng.

FIGHTING FARCE

Wat mij erg tegenviel van Fighting Force was het feit dat ik zo snel uitgespeeld was. Ik denk dat het in totaal niet langer dan drie kwartier heeft geduurd totdat ik Dr.Zeng op zijn wel verdiende pak rammel trakteerde.
Het enige wat je dan nog resteert is om het spel nog een paar keer uit te spelen om er zeker van te zijn dat je alle routes hebt gehad. Niet bepaald een vetpot dus.
Ze hadden wat mij betreft toch op zijn minst nog wel een leveltje of tien kunnen toevoegen of een soort van extraatje in kunnen bouwen wanneer je met alle vier de Fighters het spel hebt uitgespeeld. Maar niks hoor, meer dan zo'n drie uur speelplezier zit er niet in.
Ook qua graphics valt het uiteindelijke spel toch een beetje tegen. Het ontstijgt haar soortgenoten als Die Hard Arcade en zelfs het prehistorische Double Dragon nauwelijks.
Het enige compliment dat ik kan geven is dat de achtergronden er erg mooi en bij vlagen zelfs realistisch uit zien.
Maar om nu te zeggen dat dat een doorslaggevende reden is om naar de games-boer te snellen en de poeplap te trekken: neen!

Alana wordt geschaakt door een Hells Angel.

Mace lijkt op Poshy-Spice met een rocket launcher.

Samuel Jackson krijgt het voor z'n kiezen.

Een colaatje op z'n tijd is goed voor de energie.

POWER TIP

POWER TIP
Koop het spel 's ochtends, speel het uit en ruil het de volgende dag voor een echt wreed spel.

RAPPORT

graphics	7^{0}
geluid	7^{5}
originaliteit	6^{5}
speelbaarheid	6^{5}

+ Verschillende routes
+ Mooie backgrounds
- Snel uitgespeeld
- Magere graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Eidos
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

6^{8}

Al in oktober vorig jaar zag Kees de eerste versie van Fighting Force in Amerika, een spel dat nu tegelijkertijd op PlayStation en PC wordt uitgebracht.

DE TIJD VLIEGT

Toen ik anderhalf jaar geleden een computer kocht, koos ik voor de allerbeste, allernieuwste en allerduurste. Je begrijpt dat het ding inmiddels al hopeloos is achterhaald. Zo is ie niet eens voorzien van een 3Dfx kaart en heeft de videokaart een geheugen van maar 2 Mb en dat is helaas niet voldoende om Fighting Force te kunnen spelen in een hogere resolutie dan 320x200.
Een belletje naar de importeur bevestigde mijn vermoedens. De minimale systeemeisen wat betreft videogeheugen zijn 2 Mb, maar er wordt 4 Mb aangeraden, wat er eigenlijk op neerkomt dat je met minder geen ene reet van het spel ziet.
Ik dus met spel en al naar mijn goede vriend Boris, die een wat sterkere bak op zijn bureau heeft staan.

BEUKEN=LEUK

Omdat ik FF ook op de PSX heb gecheckt, kan ik je meedelen dat die in grote lijnen exact overeen komt met de PC versie, al moet ik zeggen dat de graphics op een zware PC wel een stuk mooier zijn. Hier wordt gebruik gemaakt van alle grafische toeters en bellen en zijn de achtergronden, schaduwen en licht- en misteffecten echt een feest voor het oog.
De gameplay is vrijwel identiek, dus je beweegt je character vanuit jouw gezichtspunt en niet dat van hem/haar zelf, wat een beetje verwarrend is, maar wel went.

SAAAAAI

Wat ik jammer vind is dat het spel, dat in het begin reuze leuk is, snel een beetje saai wordt. Je blijft constant tegen dezelfde gasten vechten, de moves zijn vrij beperkt en de levels niet echt spannend.
Sommige levels zijn hartstikke mooi, zoals het straatlevel vol mist, waarin de local Hell's Angels je omverrijden en je wordt achternagezeten door enge leatherboys en fanatieke Kung Fu-negers.
Maar minder leuk vind ik het bijvoorbeeld in de lift. Hier sta je maar een beetje te wachten tot je bij de bovenste verdieping bent aangeland om de kwade Dr. Zeng (de plaatselijke boosaard) te onderscheppen, terwijl de lift op elke etage netjes stilhoudt. En elke keer als de deur opengaat komen er weer nieuwe klerenkasten naar binnen gestormd om jou een lesje te leren.
Na vijf nieuwe lichtingen tegenstanders had ik het wel zo'n beetje gezien en hoopte ik snel in een ander level terecht te komen. Maar in het volgende level stonden diezelfde klerenkasten weer op me te wachten.
Gelukkig staan er in elk level dozen, tonnen en Cola-machines, waarin wapens en extra leven zitten verstopt. Hiermee kom je natuurlijk een stuk verder, hoewel verder, na een uurtje spelen heb je FF toch wel uitgespeeld met een character.
Maar hoe je het ook wendt of keert, het blijft een aangename bezigheid om vervelende gasten verrot te slaan en te schieten, om brandblussers en motorblokken op ze te gooien, auto's te molesteren, vervelende meisjes knock out te slaan en om met bazooka's op bestelbusjes te schieten, en dat is waar het om draait in Fighting Force.

POWER TIP
Beuk alles onderweg kapot en ontvang extra demolitionpunten.









RAPPORT

- graphics: 8^0
- geluid: 8^0
- originaliteit: 6^3
- speelbaarheid: 7^0

▲ Beuken
▲ Mooie 3D effecten
▼ Snel uitgespeeld
▼ Steeds dezelfde gevechten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, SVGA, Quad speed CD-speler, Windows 95 (evt. 3Dfx kaart).
Fabrikant: Eidos Interactive
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712



Fighting Force is een leuk spel voor simpele vechtersbazen en ziet er op de PC wat fraaier uit dan op de PSX. Helaas is het spel vrij snel uitgespeeld en dan ben je er ook meteen op uitgekeken. Ik las ergens dat deze titel zich kon meten met games als Tomb Raider, maar daarvoor had men toch heel wat meer registers moeten opentrekken.
ANDREAS

In de PU van vorige maand hadden we een racespecial en TOCA Touring Car Championship had daar zeker hoge ogen in gegooid.

TOCA Touring Car Championship

RAPPORT

graphics	9°
geluid	8°
originaliteit	8°
speelbaarheid	9°

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Erg hoge systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 69 Mb Schijfruimte, 3D kaart, geluidskaart, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

8⁶

Realisme, soepele bediening, mooie auto's, echte banen, slippen en scheuren. Speelplezier en realiteit zijn prima in balans en met een 3D-kaart heb je met dit spel een kunstwerkje in handen.
JAN

REALITEIT & SUBTILITEIT

In het laatste nummer van 1997 was Ed vol lof over dit racespel voor de PSX en nu is het mijn beurt om het rubber van mijn banden te scheuren op de PC. Alhoewel, scheuren? TTCC scheurt inderdaad soepel weg, maar ongestraft als een dolle rondrijden gaat niet op. Dan bevind je je meer in de zandbak naast het parcours dan op de baan. Realiteit en subtiliteit, dat is het waar het hier om draait.

BANEN & BOLIDEN

Waar vertaalt zich dat allemaal in? Wel, om te beginnen zijn alle banen tot in de puntjes verzorgd en allemaal authentiek. Acht schitterende parcours waaronder Silverstone en Brands Hatch zijn tot in de details uitgewerkt.
Daarnaast zijn de acht verschillende wagens waarin je kunt rijden ook allemaal erg gedetailleerd vormgegeven. Honda, Ford, Opel, Audi, Nissan, Peugeot, Volvo en Renault hebben allemaal een eigen gesponsorde bolide klaar staan om de baan op te scheuren.
Je kunt een Time Trial rijden, een Single Race of natuurlijk een Championship. Gelukkig is TTCC ook weer niet zo realistisch dat je iedere spoiler, bumper, of cilindermoertje tot op de mm nauwkeurig moet instellen. Je kunt lekker snel tot rijden overgaan.



Met zijn tweeën is het nog leuker.

Heb ik een magneet aan mijn bumper hangen, ofzo?



Tijd voor een spectaculaire inhaalmanoeuvre.

SLIPPEN & BEUKEN

Het rijden gaat zoals gezegd soepel. Je kunt easy, medium of hard invoeren, al naar gelang hoe je jezelf inschat.
Toch kun je niet zonder meer 'planken' want in bochten zul je heel wat keren wegslippen. Iets dat prachtig is vormgegeven, met zwarte slipsporen op de weg en fraaie rookvorming.
Ook dien je scherp de andere weggebruikers in de gaten te houden, want er wordt nogal wat afgebeukt, hetgeen goed zichtbaar is middels deuken, verbrijzeld glas of een remlicht dat niet meer werkt. Ik kwam nog al eens met 100 mijl de bocht doorscheuren en als je dan op een andere wagen knalt veroorzaak je een ware kettingbotsing.


Scherpe bochten zijn het moeilijkst.

WEER & WIND

TTCC kent ook nog enkele aardige features. Zo kun je het spel in split-screen mode tegen elkaar spelen op dezelfde PC met eventueel hetzelfde toetsenbord en kent het een multi-player optie tot en met acht spelers.
Je kunt ook het weer instellen of afwachten wat de computer voor je bekokstooft. Regen, wind, onweer, bliksem en sneeuw zorgen voor spectaculaire ritjes! Ritjes die je bovendien nog uit vier verschillende camerastandpunten kunt bekijken waaronder een fraaie in-car view.
TTCC biedt dus meer dan genoeg uitdaging en rijplezier. Racefanaten zullen hun vingers erbij aflikken.

POWER TIP

Met regenachtig weer kun je beter met een wagen met vierwielaandrijving rijden, voor meer grip.




De overwinning kan je niet meer ontgaan.



Een derde plaats in de arcade mode is genoeg.



Ook na acht ronden ligt het hele veld nog bijelkaar.

Drie keer raden: klopt, het Holland-

De kartbanen schieten de grond uit de laatste tijd en menigeen zal dan ook weleens in deze gemotoriseerde skelters. Komt Formula Karts in de buurt van de 'real thing'?

SIMPEL

Formula Karts is qua opzet een simpel spel. ... Arcade. Aan je karts hoef je verder niets in te stellen, wel kun je kiezen uit acht karts/teams die op het gebied van acceleratie, topsnelheid en besturing in zeer geringe mate van elkaar verschillen. Ik schrijf zeer gering want op de mini-circuitjes zijn de verschillen nauwelijks merkbaar. Je doet 15 à 20 seconden over een rondje en door de vele bochten zul je bijvoorbeeld zelden de kans krijgen om je topsnelheid te ...

... EN ...

... de circuits verschillen onderling niet veel van elkaar. De parcours zijn allemaal ... klein en bochtig en het maakt weinig uit of je ... over een besneeuwd, modderig of asfalt onder-grond rijdt. Het grote verschil in Formula Karts zit 'm in de keuze tussen Championship en Arcade. In de Championship mode (easy, normal of hard) werk je in vastgestelde volgorde de acht circuits af. Hoe hoger je eindigt, des te meer punten je scoort en wie na acht races de meeste punten heeft, is de winnaar. In de Arcade mode moet je bij de eerste drie ... door te mogen naar de volgende ... Tijdens het racen ... powerups in de vorm van turbo's en de zogenaamde 'super grip' die voor ... betere wegligging zorgt ... levert. Het zal zeker enige oefening vergen om die powerups op de goede momenten te gebruiken, want door de vele ... irritante tegenstanders ben je zo druk met gasgeven en sturen dat je eigenlijk een derde hand nodig hebt om ze te activeren. Verder kun je in de Arcade mode door een goede klassering geld verdienen waardoor je je kart kunt 'upgraden'. Al met al een heel ander spelletje dus.

VIEWS

In Formula Karts staan je slechts twee views ter beschikking. Eentje waarbij je je skelter van achteren ziet en eentje waarbij je als het ware in de kart direct achter het stuur zit. Is het bij de meeste racespellen zo dat de 'inside view' het ... hier is het ... Formula Karts valt ... met de view waarbij je de hele kart in beeld hebt ... of anders ... stuurt de kart ineens veel minder strak en door al die korte bochten is dat geen doen. En dat is heel jammer want met de view direct vanuit de kart is je overzicht nihil en kun je eigenlijk pas met de ... in je hoofd hebt zitten.

NERVEUS

Al met al is Formula Karts een redelijk racespelletje met vrij realistisch ogende en rijdende karts. Helaas is het geheel wat onoverzichtelijk. Wel krijg je op je scherm door + of - seconden te zien of je in- of uitloopt op je tegenstanders maar met name door de enige echt speelbare (inside) view doet het allemaal wat nerveus aan. Ook de two player mode blinkt niet uit in overzichtelijkheid en het geluid, met name bij de botsingen, is ronduit knullig.



In de two player mode door de tunnel.



POWER TIP

Zet de damage off en beuk je een weg naar voren!

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	6⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	7⁰

- ▲ Arcade mode
- ▲ Snel
- ▼ Onoverzichtelijk
- ▼ Slechts één speelbare view

SATURN
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Manic Media
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

6⁹

Een kartspel dat helaas de middelmaat niet ontstijgt. Het oogt allemaal wat rommelig en nerveus waardoor je al snel pijn in je ogen krijgt. Pijn in je vingers ook, maar dat is dan wel te danken aan de snelle actie.

ED



FORMULA KARTS

Oddworld was vorig jaar een van de toppers op de PSX en ook op de PC is het genieten geblazen.

Oddworld
Abe's Oddysee

OP HET MENU

Abe is een Mudokan en werkt, net als de rest van zijn volk, als vloerenpoetsende slaaf in de Rupture Farms, het grootste vleesverwerkende bedrijf in Oddworld. Op een dag luistert Abe een gesprek af dat gevoerd wordt door de grote bazen van de fabriek. Abe hoort dat er hard wordt gewerkt aan een nieuwe snack, New & Tasty genaamd en de bedoeling is om Abe en z'n vrienden te gaan gebruiken als ingrediënt voor het produkt, yummie!
Jij speelt de rol van Abe en je moet zien te ontsnappen uit Rupture Farms, tenzij je als lunch geserveerd wil worden. De gun dragende bewakers met inktvis koppen, Sligs genaamd, zijn naar jou op zoek, dus blijf op je tenen lopen!

VECHT VOOR VRIJHEID

Eenmaal veilig buiten, kom je meer te weten over je eigenlijke levensdoel want je missie begint pas na het ontsnappen uit Rupture Farms.
Abe moet ook spooktempels trotseren, de rest van de Mudokans redden, geheime bewegingen leren, monsters uitschakelen en zelfs in een monster transformeren voordat zijn Oddysee compleet is.
Oddworld zit vol met geheimen en opdrachten en heeft een verschillend einde, afhankelijk van hoe je je opdrachten voltooit. De sleutel is om zoveel mogelijk van je maatjes te bevrijden en in alle hoeken en gaten naar geheimen te zoeken.

SPREEK JE UIT

Oddworld is een side scrolling, multiple platform game met ongelofelijke diepte dat echt een soort 3D gevoel geeft ondanks de (overigens prachtige) 2D graphics.
Ook Abe's mobiliteit is ongelofelijk, hij kan kruipen, zich oprollen tot een bal, rennen, springen, sluipen, gooien en zijn huisdier Elum berijden.
En dat is nog niet alles; Abe kan zelfs praten. Door op de nummertoetsen te drukken, zegt Abe dingen als; "Hello", "Follow me", "Stay" en kan hij fluiten, lachen én scheten laten. Je moet praten om je Mudokan vrienden te bevrijden en communiceren met de characters die je op je pad tegenkomt. Het succes zit 'm in het leren van wanneer je wat tegen wie moet zeggen. Eén verkeerd woord kan het einde betekenen van je armzalige bestaan.

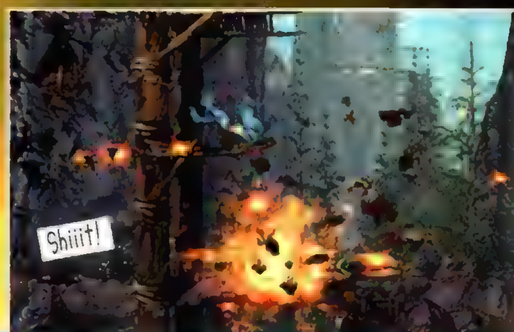
DE KUNST VAN HET ZINGEN

Eén van Abe's grootste talenten is zijn 'zangkunst'. Door wat rare en onsamenhangende klanken te jodelen, is Abe in staat allerlei dingen te doen en aangezien hij geen wapen bij zich draagt, is dit ook zijn voornaamste vorm van verdediging. Als Abe in de buurt van de vijand zingt, krijgt hij controle over hun gedachten en zingt ie lang genoeg, dan vindt er een bloederige explosie plaats. Het zingen wordt tevens gebruikt om de Mudokans te bevrijden en voor het reizen naar geheime locaties.

NOG MAAR HET BEGIN

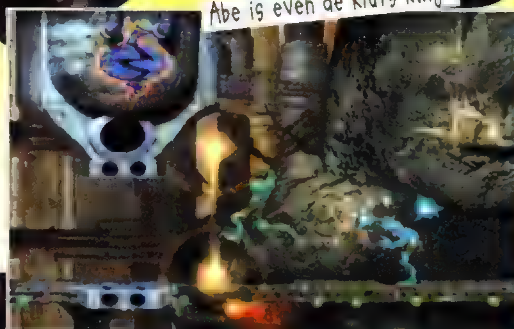
Ik zal eerlijk toegeven, dat ik tijdens het spelen van dit spel een walkthrough gebruikt heb maar zelfs daarmee vond ik Oddworld een uitdaging. Er is zo veel te doen in dit spel, dat het nauwelijks te beschrijven is.
En dat terwijl Abe's Oddysee nog maar het eerste deel is van een vijfdelige game serie van Oddworld Inhabitants, The Oddworld Quintology genaamd. Elk spel zal meer van het bizarre universum van Oddworld onthullen.


Als ik nu eens die handel overhaal...


Shiiit!

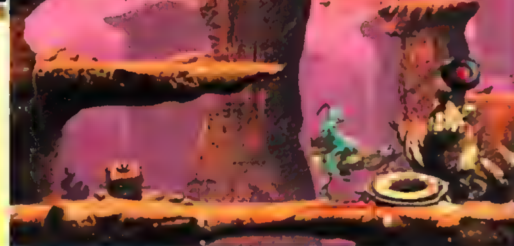

Fraaie kikkersprong van die Elum.




Abe is even de kluts kwijt


Net op tijd!




Just cruisin'.

RAPPORT

graphics	9^7
geluid	9^8
originaliteit	9^7
speelbaarheid	9^8

- Mogelijkheid om te praten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 120, Windows 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, SVGA, Geluidskaart.
Fabrikant: GT Interactive.
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

9^7

De fantastische graphics, de mogelijkheid om te praten, een goed verhaal, gecompliceerde puzzels en veel humor zorgen ervoor dat Oddworld een van de beste side scrolling platform games tot nu toe is.
MARK B.

PROJECT PARADISE


Hé, dat ik jou nu hier moet tegenkomen.

POWER TIP

Om zonder veel schade de brown keycard te bemachtigen, moet je met Damian het gebouw binnen gaan en de spreuk gebruiken waarmee er tijdelijk vuurwolken om je heen cirkelen.


Wapens te kust en te keur.

Zo'n top down view is altijd een beetje onoverzichtelijk.

Ooit wel eens een hacker, een magiër en een schietgrage Rambo tegelijk gespeeld? Nee? Dan is dit je kans.


Damian gooit er een paar magische bommetjes tegenaan.


Raven toont z'n skills.

SATELLIET

Ja beste mensen, het leven op aard zoals wij dat kennen, is in 2125 veranderd in totale chaos. Een enorm bedrijf, Cyberlink Technologies, heeft grote delen van de wereld in handen en laat haar robots en mutanten een waar schrikbewind voeren.
Op zekere dag krijgt een hacker, genaamd Quicksilver, toegang tot een file van onschatbare waarde. De file bevat plannen voor een totale vernietiging van de mensheid door het doorgedraaide Cyberlink Technologies.
Ergens in een geheime basis wordt gewerkt aan een immense satelliet met een hels doel: de uitroeiing van het menselijk ras.
De hacker gaat met zijn informatie naar de rebellen en die kiezen hem en nog twee anderen uit om Cyberlink Technologies te stoppen. Een missie op leven en dood. De andere twee 'uitverkorenen' zijn Damian, de magiër en Raven, de warrior.

WIE VAN DE DRIE?

Project Paradise is op het eerste gezicht een vrij standaard shoot'em up die me deed denken aan soortgelijke games in de good old days van mijn Amiga.
Echter, er is toch meer aan de hand. Zoals gezegd speel je PP met de drie personages Damian, Raven en Quicksilver, allen met speciale vaardigheden die je gedurende het spel nodig zult hebben om verder te komen. Dit gaat vrij simpel, slechts een druk op F1, F2 of F3 en je verandert van de een in de ander.
Raven is de sterkste van de drie. Een soort Rambo op speed die alle vindbare wapens met gemak bedient en ook zelf het nodige kan incasseren.
Damian is de Hans Kazan van de drie en vecht alleen met magie. Hij heeft standaard spreuken en vindt er ook nog een hele sloot in het spel. Er zijn ook magische tegenstanders die alleen Damian kan zien en ook alleen door hem kunnen worden verslagen.
En last but not least, Quicksilver. Hij kan alleen lichte wapens dragen maar zijn specialiteit is het openen van deuren, mechanische hekken en het inbreken in terminals en computers. Altijd handig als je voor een dichte deur komt te staan.

POWERUPS

Het spel kent een grote variëteit aan vijanden die je moet omleggen. Gelukkig zijn er genoeg powerups te vinden en die heb je dan ook hard nodig. Raven gaat natuurlijk voor de wapens en dan denken we aan een gun, een mitrailleur, granaten, mijnen, een vlammenwerper, een laser, een plasmagun en meer van die dingen. Handig zijn de zogenaamde double of triple shoot powerups. Damian kan zijn verzameling spreuken flink uitbreiden. Hij kan die spreuken echter niet eindeloos gebruiken want zijn magische energie raakt op. Die moet je dus ook weer aanvullen. Standaard beschikt hij over de spreuken Shield, Fireball, Ice Ball en Light, maar daar kunnen bijvoorbeeld nog bijkomen Lightening Bolt, Invisibility, Healing, Teleporter en Flying.
Magie speelt dus een belangrijke rol in deze shoot'em up, die heel wat origineler is dan op het eerste gezicht lijkt.


Het supertrio.

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	8^{0}

+ Drie totaal verschillende karakters
+ Veel [illegible]
+ Veel powerups
- Top down view heeft niet mijn voorkeur

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1699
Systeemeisen: 486 DX2, 66 MHz. 8 Mb RAM, 58 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, DOS 5.0 of hoger.
Fabrikant: Ikarion/ Alternative Software
Distributeur: PMR
Tel: 023-5420554



Project Paradise is een shoot'em up met veel tegenstanders, wapens en levels. Ondanks dat ik spelen met bovenaanzicht niet prefereer, blijft het spel boeien. Vooral de afwisseling van de drie totaal afwijkende karakters met hun eigen vaardigheden geeft deze game net dat beetje meer.

JAN

Waar vind je twee games voor de prijs van één?



Nieuw: Multi Premium Games van EEP. Twee van de beste games aller tijden in één doos voor maar ƒ 49,95.

KOOP EEN EEP-TITEL EN MAAK KANS OP ÉÉN VAN DE GRATIS 56 KBPS US Robotics MODEMS!

Met de nieuwe Multi Premium Games van EEP zijn top-games zoals Terra Nova, Extreme Pinball en Syndicate Wars voortaan voor iedereen betaalbaar. We hebben ze per twee verpakt in dubbeldikke Strategy, Pinball en Flight Simulation Packs.

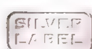
Betaalde je tot voor kort nog tachtig, negentig of zelfs nog meer guldens per game, tegenwoordig kost zo'n game in een Strategy, Pinball of Flight Simulation Pack omgerekend nog geen 25 piek per stuk!

Voor een prijs waar anderen alleen van kunnen dromen, krijg jij dus de originele versies, voorzien van duidelijke opstartinstructies in het Nederlands en alle informatie die je verder nodig hebt.

Met de eerste vier spetterende MPG-Packs ben je voorlopig nog niet uitgespeeld. Maar pas op: er komen er nog véél en véél meer. Ga daarom snel op zoek naar de nieuwste Multi Premium Games van EEP. Je vindt ze bij de CD-winkel, multimediashop, computerspeciaalzaak, boekhandel en natuurlijk het warenhuis.

En pak dan gelijk de 'EEPages' mee. Want daarin lees je hoe je t/m 15 mei 1998 bij aankoop van *elke* EEP-titel kans maakt op één van de negen gratis 56 Kbps US Robotics modems van 3Com.













Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in Nederland exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland

De knotsgekke, kalende, kranige kat krabt krachtig en krijsend de knisperende krullen van de krakkemikkige keldertrap.

Normale wegwijzers zijn ver te zoeken.

Achter deze deur zit een geheimzinnige...?

Vreemde machinerie kom je aan de lopende band tegen.

Hier kun je de demonen uitbannen.

Technisch vernuftige apparaten stellen je voor een raadsel.

Kleuren spelen een belangrijke rol

De deur naar de hel?

POWER TIP

In het theater van 'Pride', zit links een deur. Hier vind je maskers en achter een van die maskers zit een ondergrondse kamer.

OF LIGHT AND DARKNESS

De zeven hoofdzonden vormen al tijden een bron van inspiratie voor filmmakers en auteurs. Voor het verhaal van OL&D heeft men hier ook gebruik van gemaakt. Wederom een strijd tussen goed en kwaad, zij het op een zeer bijzondere wijze.

DONKER

Nog wat slaperig sta ik laatst een pot koffie te zetten, als er opeens aan mijn deur wordt gebeld. Het is een koerier die een game komt afleveren. Al gapend schuif ik het schijfje mijn lade in. 'Of Light & Darkness' verschijnt er op het scherm. Vervolgens zie ik een soort lantaarn met daarin beelden van een wonderschone dame die gevangen wordt gehouden. Ik ben meteen wakker. Daarna hoor ik een donkere stem roepen: "horror, horror! HORROR! HOORROORRR!!!!" Wat is dit? Een game van Satan himself?

DEMONEN

En dat zit er nog niet eens zover naast. De vrouw die ik in de intro gevangen zag, is namelijk een engel; Prophetes of Light genaamd. Zij is gevangen in de klauwen van Hob, ook wel bekend onder de naam Satan!
Hob en zijn 28 demonen moet je bevechten om het engeltje te redden. Het eerste wat je moet doen is de 28 demonen uitbannen. Zij zijn allemaal schuldig aan een van de zeven zonden.
Het spel bestaat uit vier grote levels waarbij je in ieder level zeven demonen moet uitbannen. Hiervoor moet je uitvinden aan welke zonde zij schuldig zijn, plus het opsnorren van een geheim artefact die behoort aan iedere demon. Een belangrijk onderdeel is het verzamelen van zogenaamde 'glowing orbs' die een bepaalde kleur hebben. Met een aantal orbs kun je een nieuwe kleur maken die vervolgens gerelateerd is aan een van de demonen. Daarna kun je ze uitbannen.

BIZAR

Het verhaal van OL&D speelt zich af in een omgeving die ergens tussen Hemel en Hel ligt. In de praktijk is dat een soort bizar pretpark met paarse fakkels, flikkerende neonreclame, vreemde kamers en tempels, donkere steegjes en verlichte ondergrondse paleizen.
Het uiterlijk en de sfeer van OL&D doen denken aan Nine en Zork: Grand Inquisitor, al komen we (helaas) de dwaze humor uit ZGI hier niet tegen.
De fantasierijke locaties met hun vreemde machinerie, zwevende maskers, oplichtende kamers, magische gloeiende orbs, zijn zo een paar voorbeelden van de bizarre speelwereld die het spel kenmerkt. Je moet van een gezonde dosis freaky fantasy houden want anders word je hier gillend gek.

TIJD

Een ander aardig element van OL&D, is de factor tijd. Je moet binnen een bepaalde tijd demonen uitbannen anders verzwelgt de Aarde onder een apocalypse, geregisseerd door niemand minder dan Hobberdepop.
Je moet dus snel en doordacht handelen en je hebt eigenlijk geen tijd om de fraaie omgeving te bewonderen. Bovendien kent het spel tien verschillende einden. Zo denk je wellicht de wereld gered te hebben van een derde wereldoorlog, maar blijkt Hob onverwacht een plaag of overstroming over de Aarde te hebben afgeroepen. Kortom: spanning en uitdaging van de bovenste plank.

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	8^5
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^5

Geen save mogelijkheid ontdekt

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 90, 16Mb RAM, 30 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

8^5

OL&D is een vernuftig adventure. Maar ook de woorden sfeervol, freaky, vreemd, geheimzinnig en spannend zijn op dit spel van toepassing. Voor de serieuzere adventure liefhebbers zeker een game om naar uit te kijken.

JAN

VIRTUAL POOL 2



POWER TIP
De Amerikaanse topspeler Mike Sigel vertelt je alles over tactiek, hoe je het best kunt afstoten, wat safety is, enzovoort. Leerzame stuff!

Poolen is op dit moment razend populair. Was een paar jaar geleden nog iedereen snookerfanaat, tegenwoordig ben je een sukkel als je op die grote tafel speelt. Poolen rules!

GRUWELIJK MISSEN

Virtual Pool 2 is de opvolger van, inderdaad, Virtual Pool. Volgens de makers gaat het stoten nu nog soepeler en realistischer.
En inderdaad, de keu doet precies wat je wilt. Je kunt de witte bal overal raken en daardoor ook gruwelijk missen. En als je te hard stoot, vliegen de ballen van de tafel. Een massé (boogje) maken of de witte bal over een andere bal laten jumpen kan nu ook.
Qua spelmogelijkheden is Virtual Pool 2 een regelrechte topper. Er zijn maar liefst twaalf verschillende poolgames. In de handleiding worden de games uitgelegd. Nu hoef je tijdens de vakantie dus niet meer met een Brit of Amerikaan op de vuist vanwege de spelregels.

TWO POCKET SHUKUR

Je kunt Virtual Pool 2 in je eentje, via een netwerk of met een computertegenstander spelen. En computertegenstanders zijn er genoeg, Ik geloof wel een stuk of honderd. Ze hebben verschillende ratings voor verschillende poolgames.
Ik vermoed dat de makers van Virtual Pool 2 bij het verzinnen van de namen voor de tegenstanders knetterstoned waren. Wat denk je van Two Pocket Shukur, Napoleon Fallapart, Johny Verscratchi, Cutgar Hauer en Lo Spin Win Sum Tu. Lachen met die gasten.
Eén minpuntje: 'De pooltafel staat in het meest heftige café ter wereld', zo wordt beweerd. Not!!! Wat een schillenhut. Ik geloof dat er drie barkrukken staan, that's it. Saaier kan haast niet. Dan is Pool Champion van Bitmasters een stuk leuker. Daar ga je tenminste nog eens naar een andere plek toe.
In de handleiding staat dat er meerdere achtergronden zijn. Ik kon er in mijn versie maar één vinden. Ook is het doodstil tijdens het spelen. Je hoort alleen de ballen op de tafel klossen. Nee, de uitvoering is boring.

STRAFPUNTEN

Ik ga maar eens 9-ballen. Ik kies Gene Whackman als tegenstander. Maar zo whack is onze Gene niet. Hij maakt het me knap lastig en VP 2 is dermate realistisch dat het geen zin heeft om de bal gewoon een ros te geven en te hopen dat hij in een gat vliegt. Je moet nauwkeurig mikken.
Gelukkig werkt alles optimaal. Je kunt de tafel werkelijk van alle kanten bekijken, hulplijntjes laten verschijnen, de keu verplaatsen, enzovoort. Na een poosje oefenen kan Gene inpakken.

MACHINE GUN LOU

Wat VP 2 extra leuk maakt, zijn de video's van de Amerikanen Mike Sigel en wereldkampioen Lou Butter. Machine Gun Lou is een ware goochelaar op het groene laken. Hij rost bijvoorbeeld binnen één minuut alle vijftien ballen in de pockets.
Alle trick-shots kun je zelf uitproberen. Ze worden eerst door Lou voorgedaan. Vervolgens verschijnt een schematische weergave op het scherm en kun je het zelf proberen. Als ik dat nou in de kroeg kon...

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	8⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	10⁰

▲ Toffe video's

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95. Fabrikant: Celeris Inc.
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

8⁷

Virtual Pool 2 komt naar mijn mening van alle spelletjes uit dit genre het dichtst bij de werkelijkheid. Een echte topsim dus.
J.J.

THE L.E.D. WARS

In de 21ste eeuw is de mensheid massaal aan de dope, het zogenoemde L.E.D. En waar dope is, is criminaliteit. Grote organisaties en hun privé-legertjes schuimen de Aarde af om het kostbare L.E.D. te zoeken.

AAN DE DOPE

De hele mensheid aan de dope; dat vraagt om een verklaring. Door een explosie in een reactor van het Agamennon onderzoekscentrum is de stof peptide ontsnapt. Deze stof tast de genen van de mensen aan. Om in leven te blijven, moet men L.E.D. (Live Evolution Drug) tot zich nemen.
Maar, je raadt het al, het Led-plantje is nou niet bepaald een brandnetel. Het groeit slechts op bepaalde plekken. Wie de eigenaar is van die plantages, heeft ook meteen de macht op Aarde. Corporaties doen er daarom alles aan om de hele wereldvoorraad L.E.D. in hun bezit te krijgen en jij bent de baas van een van die corporaties.

BOUWEN EN VECHTEN

The L.E.D.-Wars start met een werkelijk schitterend intro-filmpje. De hele voorgeschiedenis trekt aan je voorbij. Aan het eind zie je een shot van de drugs waar het allemaal om gaat, L.E.D., verkrijgbaar in handige buisjes.
Je eerste missie kan nu beginnen. In tekst en beeld wordt alles uitgelegd. Dat is handig, je kunt zo altijd nog even terugkijken wat je ook weer precies moest doen. Bovendien ontvang je een paar tips. Waar je bijvoorbeeld de Led-plantjes het beste kunt kweken. Bij alle missies is het de bedoeling om zoveel mogelijk plantages plus laboratoria, fabrieken, enz. te bouwen en deze te verdedigen tegen aanvallen van buitenaf. Het bouwen is niet zo moeilijk. Het is een kwestie van kopen en verkopen. Het verdedigen en aanvallen is van geheel andere orde.
The L.E.D.-Wars is een agressieve strategy-game. De computertegenstanders laten je geen moment met rust. En door de Artificial Intelligence-techniek hebben ze jouw moves zo door.
Het is dan ook echt een game voor strategy-profs die niet toevallig gemaakt is door een stel real-time strategy-junks.

INSTANT GAMEPLAY

The L.E.D.-Wars speelt prima. Handig is dat je de game meteen vanaf de CD-ROM kunt spelen. Niks installeren maar instant gameplay. De graphics zijn zeer mooi en de achtergrondgeluiden af en toe ronduit humoristisch. Een nadeel is wel dat je een aanval niet hoort aankomen. Je wordt weliswaar steeds onderaan je scherm gewaarschuwd voor naderend gevaar. Maar als je ingespannen bezig bent, let je niet op de onderkant van je scherm en word je pas klaarwakker van een inslaande raket.
De objecten en de soldaatjes zijn tot in de puntjes uitgewerkt en ook het terrein is buitengewoon realistisch en enorm wijds.
In eenvoudige pop-up menuutjes kun je de objecten kopen. Als je in de problemen komt, kun je ook alles weer verkopen.
Er zijn maar liefst zestien single player-levels aanwezig en twintig! Multi-player levels (tot en met acht spelers). Natuurlijk kun je ook via internet met elkaar spelen en als je door de levels heen bent, is het mogelijk om nieuwe te creëren met een Editor.
Kortom, met deze game ben wel je even zoet.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,0

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 59.95 Bfr. ca. 1100
Systeemeisen: Pentium 75, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Larian Studios
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

POWER TIP
[illegible]

8,4

The L.E.D.-Wars behoort tot de uitblinkers in het strategy-genre. Veel levels, enorme lappen grond, mooie graphics en spetterende muziek. J.J

Rij niet over m'n dope heen, ventje!

Ik geloof dat iedereen er klaar voor is.

Kom maar op jongens!

Heeft iedereen een bazooka gepakt?

Die zijn uit op mijn ondergang.

Slag bij Zandvoort.

Olieplatformpje.

Niet allemaal tegelijk!

COMBAT CHESS

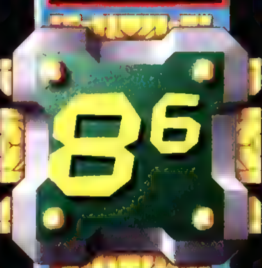


RAPPORT

graphics	8^9
geluid	9^0
originaliteit	7^8
speelbaarheid	8^8

+ Bloed
+ Wreedheden
+ Veel verschillende niveaus
- Soms onoverzichtelijk

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Windows 95, Pentium 90, 8 Mb RAM, 7 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, Geluidskaart.
Fabrikant: Empire Interactive
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-668080



Wie dacht dat schaken een stoffig tijdverdrijf voor studiebollen en super nerds is, heeft het mooi mis. Het is de sport der kampioenen, gymnastiek voor de oppermens en een lust voor de sadistische intellectueel.

GROOTMEESTER VS DIGITAAL WONDER

Schaken en computers vormen al jaren een gouden paar. Als ik mij niet vergis, was schaken het eerste spel dat op de computer gespeeld kon worden en tot op de dag van vandaag worden er computers (programma's) ontwikkeld die deze denksport op het allerhoogste niveau kunnen spelen.
Vorig jaar stond er nog een hypermoderne schaakcomputer uitgebreid in de belangstelling toen dit digitale wonder 'wereldkampioen' Kasparov onder tafel speelde.
In een grijs verleden heb ik zelf ook veel geschaakt. Ik leerde het, zoals dat hoort, van mijn vader en was na drie jaar intensief spelen in staat om hem te verslaan. Toen ik op de lagere school zat, was ik zelfs een tijdje de aanvoerder van het schakende schoolteam.
Maar de jaren verstreken en mijn interesse voor de nobele schaaksport nam af. Niet in de laatste plaats omdat schaken toch werd (en nog steeds wordt) gezien als een bezigheid voor studiebollen en niet als hobby bij uitstek voor de koele gast die ik graag wilde zijn.
De afgelopen jaren is mijn interesse weer wat aangewakkerd en ik keek dan ook met spanning uit naar het moment dat er een schaakspel op de markt kwam dat mij weer over de streep zou trekken.

DUIVELAANBIDDERS VS ZWAAR BEWAPENDE ADEL

En zowaar was daar opeens Combat Chess. Een schaakspel dat duidelijk geïnspireerd is op de wreedheid van de hedendaagse computergames en zodoende mijn versimpelde ziel zonder enig probleem in zijn greep kreeg.
In CC worden de stukken letterlijk geslagen (of gestoken, getrapt, behekst of aan stukken gescheurd). Het zwarte team bestaat uit monsters, heksen, trollen en duivelaanbidders terwijl het witte team ridders, zwaar bewapende adel en draken bevat.
De regels van CC zijn verder exact hetzelfde als bij de traditionele variant van het eeuwenoude schaakspel. Je kunt de moeilijkheidsgraad op tien verschillende niveaus instellen en het is ook mogelijk om de 'fouten factor' van de computer in te stellen.
Voor de beginners of gevorderden die hun brein van extensies willen voorzien, is er ook de mogelijkheid om zo nu en dan de computer om tips te vragen. Zo kan je zien hoe je het beter (of anders) had kunnen doen.
Wat wel gezegd moet worden is dat de computer op de lagere niveaus wel erg veel fouten maakt en dat wanneer je digitale tegenstander een stommiteit begaat, hij het wel erg snel opgeeft.

POWER TIP















Tender loving care

TLC is een psychologische thriller van de makers van The 7th Guest en The 11th Hour, voorwaar geen kleine jongens. Zet je Derrick-bril dus op en ontrafel het mysterie.

SHARON STONE

TLC is waarschijnlijk de meest relaxte demo versie die ik tot nu toe heb gespeeld. Na een aantal flight sims te hebben getest, was het een verademing om alleen je muis te hoeven gebruiken. Voor de rest zat ik met een pintje heerlijk achterover geleund te kijken naar de videobeelden die op mijn scherm verschenen. We hebben het toch maar zwaar als PU-redacteuren.
In TLC maken we kennis met echtgenoten Michael en Allison. Ze hebben kort geleden hun enige dochter door een auto-ongeluk verloren. Michael is er bovenop gekomen, maar Allison denkt nog steeds dat hun dochter leeft. Ze praat tegen haar, maakt haar ontbijt klaar; kortom ze heeft een vette shock.
Ten einde raad haalt Michael er een psychiater bij. Dit blijkt een bijzonder aantrekkelijke blonde babe (kruising tussen Sharon Stone en Michelle Pfeiffer). En aangezien Michael sinds de dood van hun kind niet meer bovenop zijn ega mag kruipen...

UIT DE BEHA

TLC bestaat uit verschillende episodes die worden afgesloten door een aantal vragen. Dit zijn soms vragen die rechtstreeks met de voorgaande episode te maken hebben, maar vaak ook schijnbaar totaal irrelevante stellingen. Bijvoorbeeld: "Kijk jij graag in iemands slaapkamer" of "vind jij dat seks belangrijk is in het huwelijk".
Ook zijn er af en toe psychologische testjes. Eerst verschijnen er plaatjes op je scherm en vervolgens moet je vertellen wat je ziet. In de demo-versie waren dit merendeels erotisch getinte afbeeldingen. Toch dienen deze op het eerste oog totaal onzinnige vragen en testjes een doel. De antwoorden die je geeft, bepalen de loop van het verhaal. Dus als je wilt dat de therapeute en Allison flink uit de beha gaan, dan raad ik je aan de meest vunzige antwoorden te geven. Het loont de moeite. Ook de spanning in het verhaal kun je zelf flink opvoeren.

WEIRDE SHRINK

Ik heb de demo getest en daarop stonden slechts twee episodes van de in totaal vijftien. Ik weet dus niet hoe het hele verhaal verloopt. Maar de eerste twee delen smaakten naar meer.
John Hurt is op zijn best als de enigszins weirde shrink en de drie hoofdrolspelers zien er allemaal lekker uit (ja dames, ook Michael gaat uit de slip) en acteren goed.
In elke episode moet je dus wat vragen beantwoorden en aan het eind kun je met behulp van de muiscursor door het huis heen sluipen op zoek naar aanknopingspunten en de geheime levens van de hoofdrolspelers.

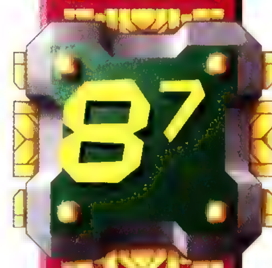
Na de laatste episode is het mogelijk om de door jouw samengestelde film nog een keer zonder onderbreking te bekijken (duurt 2 uur). Of dat nou wel zo leuk is, kan ik niet bepalen. Ik weet namelijk niet of er nieuwe beelden aan deze film worden toegevoegd. Als dat niet het geval is, lijkt het mij behoorlijk saai om alles nog een keer te moeten aanzien. Alhoewel...

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	9^0
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^5

+ Spannend
+ Flink wat erotiek
+ John Hurt
- Spel moeilijk te onderbreken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 60, 8 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Trilogy
Distributeur: HomesSoft
Tel: 023-5530130

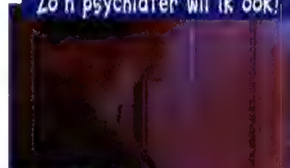


TLC is gebaseerd op het boek van V.C. Andrews. Daar werden er 60 miljoen van verkocht. Dat zal dit spel niet halen, maar ik kan je TLC van harte aanraden.
J.J.

Zo'n psychiater wil ik ook!

On a scale from one to ten, ten being best, how important is good sex to a marriage's success?

Catherine Keijl vraag.



I like putting big keys in old fashioned keyholes
True
False

Vreemde vragen.



Eventjes in haar post neuzen.

Die eikel staat de boel te slopen.

John Hurt speelt de weirde psychiater.



Veel erotiek in TLC.

POWER TIP
Als je wilt stoppen, moet je wachten totdat een video is afgelopen. Druk dan pas op alt-tab of ctrl-delete. Tussentijds stoppen lukt niet.

De gestresste Allison.


Die meloen gaat voor de bijl.


Wat een hemels gevoel.


Last van slechte adem broeder?

YOS

Wat je van ver haalt is vaak lekker. En wat mij betreft zijn al die speeltjes die uit de fabriek in het Japanse Kyoto komen erg smakelijk. Zelfs als het gaat om een 'second-hand' van ene Mario de Loodgieter. Yoshi goes 64 en vertelt zijn verhaal.


Yoshi's Story is vooral een lief spelletje.


Die effe rustig aan, wil je.


Just passing by.

GEEN MAAGD MEER

Aan afdankertjes heb ik altijd al een hekel gehad. Bij mij moet alles nieuw en first-hand zijn, anders moet ik het niet. Vooral als het gaat om de liefde van een vrouw, dan voel ik deze drang het sterkst. Maar ja, in deze tijd van lichte zeden, zwakke moraal en de tanende angst voor Onze Lieve Heer mag ik blijkbaar niet meer rekenen op een primeurtje. [illegible] Hetzelfde [illegible] kroop me een [illegible] toen het [illegible] Story [illegible] geschoven werd. Yoshi is namelijk ook niet meer zo maagdelijk als op het eerste gezicht lijkt. Jaren geleden werd dit kinderlijk naïeve draakje namelijk al flink bereden door Mario The Great: de superloodgieter himself.

Maar zoals al die sterrenteams uit het begin van de jaren negentig, ging iedereen solo. Levert blijkbaar meer geld op. En zo ging Yoshi op safari en naar zijn eilandje en tegenwoordig vertelt hij zijn eigen verhaal.

VERVOLG OP...

Yoshi's Story is een voor de Nintendo 64 aangepaste versie van het overbekende Yoshi's Island dat alweer een jaar of wat geleden op de SNES te spelen was.

In dit spel gaat het erom dat de wereld van Yoshi is veranderd in een prentenboek. Niet leuk natuurlijk als je bedenkt dat dit ei-leggende en ei-werpende draakje een gruwelijke hekel heeft aan prenten en boeken. Er zit dus niets anders op om zo snel mogelijk weer terug te keren naar zijn eigen wereld. Maar daar moet ie wel acht werelden en 24 levels voor doorlopen.

De levels zijn overigens moeilijker en complexer dan bij de SNES voorganger en dat is een goede zaak. Want niets is zo saai en killing als een spel waar geen uitdaging in zit.

KLEURRIJK

Wat als eerste opvalt bij het opstarten van het spel, zijn de kleuren. Het netvlies van de speler wordt gebombardeerd met verschrikkelijke pastel-tinten die niet zouden misstaan in een jaren '80 meisjeskamer. Ondanks deze enigszins storende factor zien de [illegible] verder [illegible] 2D-setting erg opmerkelijk. Ieder spel dat tegenwoordig uitkomt voor de Nintendo 64 heeft namelijk in meer of minder mate een 3D gameplay. Toch kozen de makers van Yoshi's Story voor de platte-look. Met een goede reden natuurlijk, want het spel speelt zich af in een prentenboek en die worden over het algemeen toch verkocht in 2D-uitvoeringen.

Verder wordt de kracht van de Nintendo 64 voornamelijk aangewend voor een soepele gameplay en verrukkelijke besturing.

FRUITMACHINE

Yoshi's Story staat in het teken van fruit. Appels, meloenen, druiven, bananen, noem maar op, iedere pixel van het beeldscherm wordt gevuld met deze overheerlijke vitamine C-bommen. Yoshi heeft de opdracht om in ieder level minstens dertig stuks 'Super Happy Free Fruits' te verzamelen om zo het ene na het andere level te kunnen afronden.

Maar waarom hebben ze in godsnaam gekozen voor fruit en bijvoorbeeld niet voor van die heerlijk goudgele [illegible] munten? [illegible]


Hoe kom ik langs die vette zeug?


Deze vriend is niet gelmponeerd.



POWER TIP

Door op z'n rug te springen is deze wormballon te besturen.

POWER TIP

[illegible]

...hi's Story


Springen en vliegen; Yoshi's specialiteit.


Oeps, something went terribly wrong Scotty.



fruit namelijk een van de duurste etenswaren die verkocht worden. Dit komt voornamelijk doordat in Japan amper aan fruitteelt gedaan wordt en ze alles moeten importeren uit andere landen. Zo kost een watermeloen al gauw een paar honderd gulden en leg je voor een simpele perzik minstens dertig gulden neer. Geen wonder dat die ijverige Yoshi zo zit te springen om een paar van die sappige, overheerlijke en ietwat overrijpe jongens.

SUSHI?

Omdat we bij de PU nu eenmaal spellen zo vroeg mogelijk willen testen, werd ik opgezadeld met een Japanse import versie van Yoshi's Story. Het kostte dan ook aanvankelijk best wel wat moeite om enigszins te bepalen wat de bedoeling van het spel was en wat er in de levels van me gevraagd werd. Er wordt namelijk flink wat afgeluld in Yoshi's Story en hond Poochie staat zijn baasje met raad en daad terzijde. Het kan daarom geen kwaad om nog even geduld te hebben en te wachten op de Amerikaanse of Europese release: dat maakt het allemaal wat eenvoudiger. De meeste van ons houden toch meer van een vette hamburger dan van een ranzige sushi?


Gaan we twijfelen Yoshi?


Ach gut, Yoshi is verdwaald.




Met z'n lange tong vreet ie z'n buikje rond aan al dat lekkere fruit.


Tja, hoe ga ik dit nu aanpakken?


Schip ahoy!

RAPPORT

graphics	8^2
geluid	8^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	9^5

▼ Jammer van die kinderkleuren

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 249,- Bfr. ca. 4500
Fabrikant: Nintendo
Verkrijgbaar bij: Game R Fun
Tel: 030-2369232

8^3

Yoshi's Story ziet er uit als een zuurstokkenspel eerste klas, maar van Nintendo hebben we dat wel vaker gezien. De 2D-setting is absoluut niet armoedig, vooral omdat de besturing zo verschrikkelijk lekker loopt. Yoshi's Story is de Nintendo 64 waardig.

THOMAS

SHADOWS OVER RIVA


Woo, babe. Als je zo naar me kijkt maak je me helemaal wild
De beuk erin!


Deze vent heeft nog geen PU-abonnement

RAPPORT

- graphics 6^{5}
- geluid 8^{0}
- originaliteit 7^{5}
- speelbaarheid 9^{0}

▲ Groot
▲ Mooie storyline
▲ Alle RPG ingrediënten die je kunt wensen
▼ Graphics zijn soms schaamteloos low budget

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486 DX, 33Mhz, 4 Mb RAM, 30 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, MS-DOS 5.0 of hoger.
Fabrikant: Attic
Distributeur: Mind MultiMedia
Tel: 0317-422224

7^{8}

Als RPG is Shadows Over Riva zeer geslaagd, het zijn echter de lullige graphics die het feestje enigszins bederven. RPG fans wil ik daarom aanraden even door te bijten en zich vooral te richten op de fraaie speelbaarheid van SOR. Dan blijft er namelijk een klasse RPG over.
JAN


In de folterkamer.


De in-game graphics zijn zeer matig

Het derde deel van Realms of Arkania is uit. Een waar huzarenstukje, alleen de graphics zijn af en toe even slikken.

STAP TERUG

Een goede RPG is net als een goed adventure: het sleept je mee, zuigt je op en maakt je onderdeel van het spel. En dat is ook het geval met Shadows Over Riva.
Op het eerste gezicht schrik je je rot bij het opstarten van SOR, want grafisch is het wel een even flink een stap terug. De tussenliggende filmpjes zien er mooi uit, maar de in-game scènes en de combat acties stellen teleur. Het spel is dan ook al dik twee jaar in de maak, maar een up to date likje grafische verf had geen kwaad gekund. Gelukkig is het spel zelf prima en moeten we ons maar niet blind staren op de graphics. Het spelplezier, daar gaat het uiteindelijk om.
Als het spel begint, arriveer je in een kustplaatsje van Riva. Daar vertelt een priesteres jouw reisgezelschap dat de sfeer in de stad de laatste tijd nogal gespannen is. De bloederige oorlog met de Orcs is nog steeds gaande en de halflingen (half-elven, half-dwergen) worden door de inwoners van de stad gewantrouwd. Jouw taak is om eerst orde op zaken te stellen in het dorp, verschillende onaangekondigde aanvallen van Orcs en 'dark' handlangers af te slaan en bovendien een aantal magische voorwerpen te verzamelen.

BEWEGINGSVRIJHEID

Voordat je aan de slag kunt dien je een reisgezelschap samen te stellen. Dit vereist nauwkeurigheid en weloverwogen keuzes. Je kunt namelijk kiezen uit elven, dwergen, warriors, mages, priesters, warlocks etcetera.
Het is meer dan handig om een goed uitgebalanceerd gezelschap te hebben. De ene keer is magie broodnodig terwijl je voor andere situaties beter de kracht van het zwaard of de botte bijl kunt laten gelden.
Onderweg vind je natuurlijk diverse wapens, items en potions die je groep op krachten kan laten komen.
Sterk punt van SOR is de bewegingsvrijheid. Je kunt overal heen reizen, verschillende contacten leggen en zovaak ergens terug komen als je maar wilt. Natuurlijk zit er wel een bepaalde lijn in het spel, maar de vrijheid blijft altijd gehandhaafd. De manier waarop je met situaties omgaat (ga je vechten of praten) zijn van invloed op de vele subplots.
Ja, ware RPG-fans kunnen met dit spel hun hart ophalen.

POWER TIP

Zorg dat je tijdens de gevechten al een tweede wapen in je action-inventory hebt voor het geval je eerste wapen afbreekt.


Even m'n skills bijstellen.


Ho, ho niet dringen, iedereen komt aan de beurt.

review

The Lord of Death, dansende elfjes, bloeddorstige krijgers, wijze tovenaars, blauwe paarden en makke dinosaurussen. Welkom in de magische wereld van Lords of Magic.

LORDS OF MAGIC


Het is duidelijk dat hier Het Kwaad huist.


Het lijkt de Efteling wel.

HET DUIVELSE KWAAD

Na duizenden jaren van vrede is het weer helemaal mis op Aarde. De duivelse Lord of Death Balkoth heeft zijn troepen de opdracht gegeven om de bergen over te trekken en het westen in te nemen.

Grote paniek. De clans in het westen bevelen hun tovenaars krachten te vinden die de zwarte magie van Balkoth kunnen weerstaan. Maar dat is niet genoeg. Als een van de aanvoerders van de westerse clans moet jij een strijdplan bedenken.

Wat doe je? Trek je samen met de andere clans ten strijde tegen het duivelse kwaad, hang je de 'tough guy' uit en slacht je Balkoth in je eentje af, of kies je de zijde van de duivel?

SNOER DE BLUFFERS DE MOND

Lords of Magic is een betoverend mooie en zeer duistere strategiegame á la Warcraft. Geen tanks, vliegtuigen, androids of ruimtevoertuigen zoals zo vaak, maar mythische warriors, mooie elfjes en wijze tovenaars.

In vijf levels bind je de strijd aan met Balkoth. En om deze griezelige dude te verslaan, moet je behoorlijk je best doen. Wat zeg ik, de makers van LOM stellen dat er maar weinigen zullen zijn die Balkoth in de 'hard mode' kunnen doden.

Dat laat een echte PU-lezer natuurlijk niet over zijn kant gaan. Snoer deze bluffers de mond en bewijs het tegendeel!

FAME

Aan het begin van het spel bepaal je welke leider je wilt zijn: tovenaar, dief of krijger. Vervolgens kies je een van de acht omgevingen waarin je Balkoth een kopje kleiner wilt maken.

Het hoofddoel in elke omgeving is het innemen van de Grote Tempel van Balkoth. Dat lukt het best als je een goed gemotiveerde krijgsmacht hebt. En zo'n gemotiveerde krijgsmacht verdien je onderweg bij elkaar. Hoe groter jouw 'fame' is, hoe meer de krijgers voor jou door het vuur gaan. Je fame stijgt door barakken te bouwen, gevechten te winnen, allianties te sluiten, kristallen te bemachtigen, huizen van Balkoth te veroveren enzovoort.

HET COMBAT-LEVEL

Het spel lijkt ingewikkelder dan het is. De besturing is erg logisch en bij elke nieuwe handeling krijg je tekst en uitleg. Deze helptekst schakel je later weer uit. Laat je dus gewoon meevoeren door het spel en alles wordt vanzelf duidelijk.

Het geknok vindt steeds plaats in een apart combat-level. Sierra spreekt van een 'fast and easy to use combat-level'. 'Easy' ja; het vechten is nu erg overzichtelijk geworden maar 'fast' ho maar. Iedere keer moet de PC het combat-level weer laden. Dat vertraagt de boel behoorlijk.

Maar de engine doet ook goede dingen. Zo zorgt de 3D-engine voor veel diepte en realisme in het terrein. Een ander leuk foefje is het zogenaamde 'terraforming'. Tijdens het spelen kan een gedeelte van het terrein getroffen worden door natuurrampen of een duivelse vloek. Een stuk platteland verandert zo maar in een berg of een continent verdwijnt in de zee. De engine zorgt er ook voor dat jouw troepen in de buurt van de leider blijven. Je kunt je echt helemaal op de strategie richten en je hoeft niet als een moederkloek op ronddwalende krijgers te letten. En dat is wel zo handig, want om Balkoth te verslaan, heb je al je hersens hard nodig.


Dat wordt knokken!


Vechten in het combat level.

POWER TIP

Val vooral de mijnen aan. Het levert je een hoger 'fame'-gehalte op.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁰

▲ Schitterende graphics

▲ Spooky muziek

▲ Engine met leuke extra's

▼ Combat-level vertraagt

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3 Mb Schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8⁶

Sierra heeft met Lords Of Magic een magistraal duister spel op de markt gebracht. Ik heb 's nachts toch maar even het lichtje op de gang aangelaten.

Jane's Combat Simulation heeft een nieuwe vogel in de lucht; Longbow 2. Opnieuw een fantastische chopper sim?

Longbow 2


Hellfire away!

HOE BEDOEL JE GROOT?

Met een zware klap kwam de box met de titel Longbow 2 op mijn bureau terecht. En ja hoor, waar ik al bang voor was, een 185 pagina's dikke gebruiksaanwijzing! Shit, dacht ik nog, maar ik had gezegd niet meer te zullen klagen over dit soort dingen, dus daar ging de eerste van de twee cd's mijn computer in en ik drukte op installeren. Pfff, het spel is net zo groot als de gebruiksaanwijzing! 653 Mb bombardeerde mijn harde schijf en ik kon met de strijd beginnen.

HÉ, IK VLIEG!

Heb je eerder vlieg sim reviews van mij gelezen, dan weet je dat het volgen van vlieglessen niet mijn pakkie aan is. Dit dus maar weer eens overslaand, sprong ik recht in de 'Instant Action' en chopperde weg. Met de joypad in mijn ene en de key reference card in de andere hand begon ik in het wilde weg op de knopjes te drukken. Tot mijn verbazing lukte het om in een paar minuten probleemloos te vliegen. Naast gas geven en camerastanden kan het meeste vlieg- en vechtwerk gedaan worden met een simpele joypad, wat het vliegen vrij makkelijk maakt. Is 'in depht flying' wat je wilt, dan zal je wel moeten beginnen met het lezen van het boekwerk van 185 pagina's, daarin vind je allerlei soorten tips en trucs om het maximale uit je chopper te halen.

LOOKS GOOD!

Na het onder controle krijgen van de ijzeren vogel, was het tijd om met de camerastanden te spelen en een blik te werpen op de 3Dfx enhanced graphics. De grond graphics waren best wel gedetailleerd, maar heel teleurstellend was dat er, afgezien van de vijandelijke troepen, totaal geen teken van leven viel te bekennen. De echte details zien we in de lucht. Na het ronddraaien van de camera naar de voorkant van de chopper, kon ik mezelf en mijn gunman door het windscherm zien. Ik schoot een Hellfire af en ging er snel achteraan, om getuige te zijn van een explosie met alles er op en er aan: vonken, vuur en doorschijnende rook.

WAT NOG MEER?

Goede graphics zijn niet het enige dat Longbow 2 te bieden heeft, het kan ook op een aantal verschillende manieren gespeeld worden. De belangrijkste feature is de Dynamic Campaign, de manier waarop je elke missie in deze veldtocht voltooit, bepaalt het verdere verloop van de veldtocht, waardoor deze dus [illegible] ders is. Mis je een doel in een missie, dan duikt deze hoogstwaarschijnlijk op in de volgende. Verder is er nog een Mission Planner om je eigen missies te creëren en een Multiplayer mode waarmee gespeeld kan worden met maximaal vier spelers, via Internet, modem, serial- of local networks. En dat is niet alles wat Jane's te bieden heeft, er is zelfs een soort digitale encyclopedie, die alle informatie bevat over allerlei militaire voertuigen, van tanks tot vliegtuigen met gedetailleerde tekeningen en [illegible] dat in alle standen gedraaid [illegible].

RAPPORT

graphics	8,6
geluid	7,8
originaliteit	7,9
speelbaarheid	8,5

▲ Graphics

▲ Uitgebreid

▲ Lang speelbaar

▼ Zware systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 16 Mb RAM, 170 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler. 3Dfx en joystick aanbevolen.
Fabrikant: Jane's Combat Simulation
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8,2

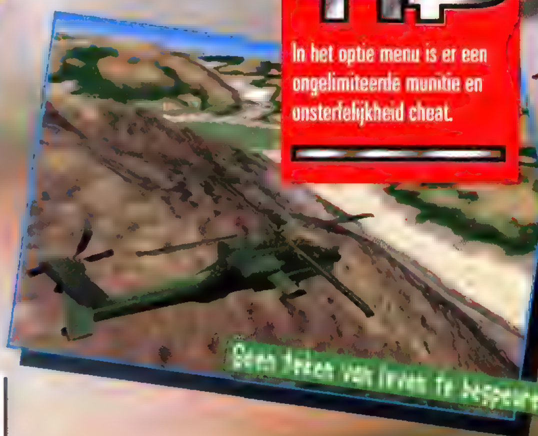
Longbow 2 is voor de ervaren én onervaren piloot. Met de Dynamic Campaign en de Mission Builder is dit spel [illegible]. [illegible] Longbow 2 z'n [illegible].
MARK B.


Gebruik infrarood dan zie je 's nachts niet dood.


Dat was een dubbeltje op z'n kant.


Alles kits?

POWER TIP
In het optie menu is er een ongelimiteerde munitie en onsterfelijkheid cheat.


Geen teken van leven te bespeuren.


Beetje mistig vanochtend.

HEAVY GEAR

De makers van MechWarrior doen er weer een schepje bovenop. En Heavy Gear is dan ook inderdaad vrij heavy.

KAMPIOEN

Al zijn er vele look a likes op de markt verschenen, toch blijft Activision's MechWarrior 2 nog steeds de kampioen van de 'reuze robot vechtspellen'.
In geen enkel ander vergelijkbaar spel kwam de speelbaarheid zo goed tot zijn recht als in MechWarrior. Earthsiege 2, Shattered Steel en G-Nome waren alledrie prima spellen maar toch niet meer dan een aardige variant op de Mighty Mechs.
Het is dan ook Activision zelf dat met Heavy Gear haar eigen genre weer een stukje dichterbij de perfectie brengt.
Het spel is in velerlei opzichten 'heavy'. Neem bijvoorbeeld de ruimte die je harde schijf nodig heeft: 195 Mb. Maar dat begrijp je al snel als je de 3D mechanische reuzen ziet waarmee je het strijdtoneel mag betreden. Over heavy gesproken.

ACTIE

In de 62e eeuw heerst er, je zal het niet geloven, een vernietigende burgeroorlog. De twee partijen bestrijken twee gebieden, The Northern City States en The Allied Southern Forces, en het strijdtoneel is de planeet Terra Nova.
De giga mechanische robots, de Heavy Gears, waren oorspronkelijk bedoeld als defensiemacht, Nu dienen ze slechts één doel: het uitroeien van de andere partij.
Als je het spel begint, ben je een jong pikkie die net van zijn legeropleiding komt. Tijdens verschillende missies dien je te escorteren, andere Heavy Gears uit te schakelen, gebouwen op te blazen, te spioneren, vijandelijke basissen te infiltreren en wat dies meer zij.
En dat alles gaat gepaard met een flinke dosis actie en kogels, raketten en granaten die je voortdurend om de oren vliegen.
Met behulp van fraaie videofilmpjes, die tussen de missies afgespeeld worden, wordt een aardige verhaallijn opgebouwd waarbij jouw carrière steeds meer vorm krijgt en je uiteindelijk de ultieme Heavy Gear bestuurder moet worden.

LOG

Je kunt Heavy Gear vanuit twee camerastandpunten bekijken (waarbij je ook kunt in- en uitzoomen): de zogenaamde weapon view en de chassis view.
In het laatste geval zie je dus je Heavy Gear rondlopen en in de eerste view zie je alleen je gun, net als bij Quake.
Je kunt gedurende het spel kiezen uit zestien verschillende Heavy Gears die er erg tof uitzien. Een beetje als Transformers en een stuk minder log als de oude Mechs van weleer.
De Heavy Gears zijn er in twee typen: Gears en Striders. De Gears zijn kleiner dan de Striders, niet zo lomp en bijna menselijk door hun mechanische armen en benen en een vrij flexibele beweegbaarheid in de vorm van rennen, kruipen, opzij stappen en rollen.
De Striders zijn een stuk groter, veel zwaarder maar ook een stuk langzamer. Ze hebben wel meer vuurkracht en zijn ideaal voor de ultieme gevechten.
Tijdens je missies kan je wapens en bonussen vinden die je simpel oppakt en daarna direct kunt gebruiken. En reken maar dat je ze nodig zult hebben.



POWER TIP
Tijdens het vechten zou ik de weapon view gebruiken. Meer overzicht en dus doeltreffender.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{5}
originaliteit	7^{5}
speelbaarheid	8^{5}

Zonder 3D kaart zijn

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90 (P166 aangeraden) 16Mb RAM,
195 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8^{2}

Heavy Gear zal vooral de MechWarrior fans aanspreken. De verschillende mechanische robots zijn awesome en de diversiteit in wapens is een uitkomst.
Gewoon een mooie, lekkere strategische shoot'em up. JAN

"Transformers, Robots in the sky. Transformers, more than meets the eye." Voor veel mensen van mijn leeftijd waren dit de eerste Engelse woorden die ze konden verstaan, spreken en vooral dromen.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁵
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	7⁰

▲ Transformers zijn kool
▲ Veel levels
▼ Spel zakt soms in
▼ Niet echt nieuw

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Hasbro Interactive
Verkrijgbaar bij: Games R Fun
Tel: 030-2369232

7³

Beast Wars is geen wereldschokkende titel maar wel een hele spannende en ook best een hele mooie robot-schiet-actiegame met lekker veel levels, waar de gemiddelde gamer wel even een paar regenachtige middagen zoet mee is.
ANDREAS

TRANSFORM!

De robots die konden veranderden in auto's veranderden mijn wereld en kluisterden me aan de buis, waar ik met ingehouden adem de eeuwige strijd tussen de autobots en de deceptacons volgde. Toen de Transformers eind 1984 voor het eerst het licht zagen, was dat in een kort reclamefilmpje van niets. Maar het duurde niet lang of de robots groeiden uit tot wereldberoemde sterren.
Elk kinderleventje draaide om het wel en wee van de zichzelf veranderende metalen strijders en elke kinderkamer was tot de nok gevuld met robots, die je kon omtoveren tot auto's en vliegtuigen. Vreemd genoeg werd de wereld overstelpt met Tranformer merchandise maar is een goeie game nooit echt van de grond gekomen.

JEUGD VAN TEGENWOORDIG

Tegenwoordig kijken de kids niet meer naar de Transformers, maar moeten ze het hebben van hun opvolgers, de Maximals en de Predacons. Deze nieuwe creaturen zijn het resultaat van een brainstormsessie van een stel uitgekookte marketingspecialisten en een legertje trendwatchers, die het succes van Jurassic Parc niet aan hun neus voorbij wilden laten gaan. Ze reden mee op de golf van de dinosaurussen-hype en creëerden een compleet nieuw type Transformer. Deze robots veranderen namelijk niet in auto's en vliegtuigen, maar in dino's en sabeltandtijgers.

PREHISTORIE

In het verhaal van Beast Wars zijn twee ruimteschepen, die elkaar op de hielen zaten, neergestort op een planeet die veel van de Aarde weg heeft. Hier nemen de aliens, om te kunnen overleven, de vormen aan van de lokale fauna. En aangezien de planeet zich net in een prehistorische fase bevindt, gaat het dan ook om prehistorische dieren.
De planeet wordt overgenomen door twee legers van prehistorische dier-robots. En laten de Predacons nu ook nog eens een gouden disk gestolen hebben met info over de plaatselijke energiebron, waarmee ze de intergalactische oorlog zouden kunnen voortzetten. En laat de planeet waar beide partijen op geland zijn ook nog eens volzitten met een derde soort, de Skriix, die door intergalactische tijdgaten roet in het eten komen gooien.

NIX MIS MEE

In deze robot-actiegame van Hasbro Interactive stuur je dus een Transformer naar keuze door een tiental levels heen, terwijl je je mannetje moet staan tegen de Deceptacons en de Skriix.
De bediening is voor de hand liggend en snel aan te leren. Ook de graphics zijn lekker en op sommige plekken best spectaculair, vooral als er flink wordt gevochten en je scherm zich vult met vuur.
Helaas kent het spel een paar inzakkers, zo zit je soms een hele tijd lange op een of andere rotplek tegen dezelfde eikelige graphics aan te kijken. Dan is het dus zaak snel verder te komen naar een level waar de game weer wat leuker wordt.


Wat vinden jullie van m'n paarse outfit?

AMERIKAANSE IMPORT


Ik haat vliegende dingen!


Dropping bomb!

BEAST WARS








Freeze!

BONUSLEVEL

Onbekend object vlak voor je.
Identify, identify! Geen contact; error.
Je bezit de juiste equipment niet.
Use Power Unlimited, want bij een
jaarabonnement voor fl. 59,95.
krijg je die snelle Sharp EL-6050. Of je kiest
voor een scherpe korting: 11 nummers
Power Unlimited voor maar fl. 45,75.
Now you can analyse anything!

Word abonnee en
verruim je geheugen
met meer dan 860 bytes.
*Top secret password
*61 telefoonnummers
*12-cijferige berekeningen
*6 verschillende valuta
eenheden
Gebruik de kaart of
contact the mothership
023 517 35 24 of e-mail
je gegevens en je keuze
(databank/korting) naar:
Power@bpa.nl

ANALYSING DATA



ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



SYYRAH The Warp Hunter



In dit behendigheid-spelletje bestuur je een ruimteschip. Je wordt omringd door mijnen die je vernietigt door twee aan elkaar grenzende mijnen van dezelfde kleur weg te vagen met een mijn van diezelfde kleur. Per schietbeurt krijgt je laser een ander kleurtje en weet je dus wat voor mijn je gaat afschieten. Komen de mijnen te dichtbij, dan is het boem!
Syyrah kun je zowel in 2D als 3D spelen. In 2D zie je de mijnen in een cirkel om je heen. In 3D heb je zicht vanuit je cockpit en zul je om je as moeten draaien om ook te zien wat er achter je gebeurt of om een gunstig gekleurd mijnencluster te vinden.
Op zich een aardig spelletje, zij het dat de verveling wel erg snel toeslaat. Te veel van hetzelfde, te weinig afwisseling en bovendien erg easy. JAN

Syyrah, The Warp Hunter • PC CD-ROM • Prijs: f 69.95 Bfr.ca.1275 • Fabrikant: Sunsoft/Pixelstorm • Distributeur: Bomico • Tel.040-2393555.

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 5,0

Civil War 2

Command en Conquer in de Amerikaanse burgeroorlog, zo kun je Civil War 2 het beste omschrijven. Eindelijk weer eens een oorlogspel waar je niet met soldaatjes uit de WOII of het cyborg-tijdperk de slagvelden opgaat. Kruip in de huid van Generaal Lee of Grant en voer de Zuidelijke- of de Noordelijke troepen aan.
Civil War 2 is de opvolger van Civil War, dat in 1996 van Bas een krap zeventje kreeg maar Sierra heeft duidelijke verbeteringen aangebracht.
De graphics zijn oké, de interface is duidelijk, er zit een leerzaam geschiedenis-supplement bij, het knokken gaat vergezeld van leuke filmpjes en in een beetje wazige quick-start video wordt je duidelijk uitgelegd wat er allemaal mogelijk is.
Je kunt je battle-vaardigheden in losse gevechten testen of complete campagnes uitvoeren. Vanzelfsprekend is er ook een multiplayer optie. J.J





Civil War 2 • PC CD-ROM • Prijs: f 99.95 Bfr.ca.1800 • Fabrikant: Sierra • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5530149.

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,5

Syn-Factor

Syn-Factor. PC CD-ROM • Prijs: f 69,95 Bfr.ca.1275 • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel.0317-4222[illegible]

GRAPHICS: 6,3 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 5,8

Wat dacht je van dit verhaal; jij zweeft rond in een ruimteschip en je bent de enige overlevende van een aanval door een mysterieuze krijgsmacht. Alle overige 163 bemanningsleden zijn vermoord.
Het enige hulpmiddel dat je hebt, om erachter te komen wat er precies is gebeurd, is een SYM chip, een geestverruimende chip, die in je hoofd getransplanteerd is. Deze chip is de andere helft van je hersenen, je enige gezelschap en het enige waarmee je communiceert.
Omdat jij alleen bent overgebleven hoef je niet veel verrassends te verwachten tijdens het reizen door dit spel, dat overigens ook in het Nederlands is te verkrijgen. Je dwaalt wat door de ontelbare lege gangen, hier en daar wat ingangen opblazend en je entert wat codes in om deuren te openen, hoe bedoel je saai. MARK B.





Blast Radius

Blast Radius • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250720.

GRAPHICS: 4,5 GELUID: 5,0 ORIGINALITEIT 3,0 SPEELBAARHEID: 4,0





Soms krijg je van die spellen onder ogen waarvan je denkt: get real, dit meen je niet. Blast Radius is er zo een.
Dit door Psygnosis (geen kleine jongens toch) geproduceerde spel heeft namelijk een uitstraling uit het Stenentijdperk van de computergame-industrie. Het is een oude arcade-like shoot'em up space-sim waar alles maar dan ook alles draait om die ene vuurknop: geen moer aan dus.
De graphics zien er uitermate armoedig uit met slechts een magere cockpit-view en wat achteruitkijk mogelijkheden.
Het enige pluspunt is de besturing van Blast Radius die soepel werkt en goed luistert. Mijn conclusie is dan ook: laat dit spel maar lekker in het winkelmagazijn liggen. Je PlayStation verdient beter. THOMAS

shortcuts

Flying Corps Gold



FCG heeft de beste elementen genomen van z'n succesvolle voorganger en er een groot aantal gameplay- en grafische verbeteringen aan toegevoegd. FCG is uitgevoerd in 3D, wat bijdraagt aan de gedetailleerdheid van de vliegtuigen en omgeving. Veel van deze features kunnen aan- en uitgeschakeld worden, afhankelijk van hoeveel je van fijne details als 'Translucent Smoke', 'Blackouts' en 'Mid Air Collisions' houdt.
Ook nieuw is een mission editor, te gebruiken voor plaatsing van Aircrafts, Balloons, Tanks en een variëteit aan gebouwen. De mission editor maakt het ook mogelijk nieuwe gevechten en gebeurtenissen te creëren, die geruild kunnen worden op internet. Bereik je de Squadron Leader status, dan ontvang je als bonus een aircraft editor, waarmee je je vliegtuig persoonlijker kan maken, door middel van een lik verf en zelfs je eigen logo's.

MARK B.

Flying Corps Gold • PC CD-ROM • Prijs: f 79.95 Bfr.ca.1450 • Fabrikant: Empire • Distributeur: Diamond Soft • Tel.0591-668080.

GRAPHICS: 8,3 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,8

The Note



The Note vertelt het verhaal van een Japanse freelance journaliste die gespecialiseerd is in occulte onderwerpen.Op een dag krijgt ze bezoek van een bezorgde moeder wiens dochter nimmer is teruggekeerd van vakantie in Europa. Het enige dat zij nog heeft, zijn vakantiefoto's die haar kleine meid vlak voordat ze verdween had opgestuurd. Op al deze foto's staat een oud vervallen landhuis en dat is uiteraard een hele interessante aanwijzing. Akira vertrekt naar Europa en vindt het landhuis. Zo begint het spel en eindigt het beste gedeelte ervan: de intro trailer.
Hierna is het spel niet meer dan een goedkope rip off van Resident Evil: op zoek naar aanwijzingen en onderwijl allerlei weirde beesten van je afslaan. Het zou nog enigszins te doen zijn als de graphics ook maar een beetje in de buurt kwamen van die van Resident Evil, maar helaas. Een enorme afknapper.

KEES



The Note • PlayStation • Prijs: f 109.95 Bfr.ca.2000 • Fabrikant: Sunsoft • Distributeur: Bomico • Tel.040-2393555.

GRAPHICS: 5,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 4,0 SPEELBAARHEID: 4,0

NBA Hangtime

NBA Hangtime • PC CD-ROM • Prijs: f 109,95 Bfr.ca.2000 • Fabrikant: Midway • Distributeur: Entec Benelux • Tel.026-3717712.

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Midway's arcade-klassieker NBA Hangtime was ooit de absolute bomb in de speelhal. Het spel blinkt niet echt uit qua graphics en originaliteit, maar heeft wel een lekker snelle gameplay en is met zijn vieren te spelen. En het is keihard, want hoewel er NBA voor de Hangtime staat, zijn de regels van dit orgaan ver te zoeken. Met de keiharde blocks en steals lijkt het spel eerder op een potje straatbasketbal dan op een officiële wedstrijd.
Alles goed en wel, maar waarom Midway het in zijn hoofd heeft gehaald om deze toch flink verouderde titel ineens uit te brengen op de PC (en PlayStation en N64) is een klein raadsel. Desalniettemin is het een prima titel, die ondanks de wel erg grote gelijkenis met de Jam-games, best leuk staat in je sportgamecollectie.

ANDREAS





NHL Open Ice

NHL Open Ice • PC CD-ROM • Prijs: f 109.95 Bfr.ca.2000 • Fabrikant: Midway • Distributeur: Entec Benelux • Tel.026-3717712.

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT 6.0 SPEELBAARHEID: 7,0

Toen ik de PC versie van Open Ice 2 binnenkreeg werd ik al meteen gewaarschuwd door Ruben, die onlangs de PSX versie testte, dat het spel niet deugde en dat de graphics verrot waren. En inderdaad is dit ijshockeyspel niet om over naar huis te schrijven. Misschien is 't het best te omschrijven als een soort schaatsversie van NBA Hang-Time. Best spannend en leuk dus, maar niet echt van hetzelfde niveau als de andere NHL-games. Toch zitten er een paar leuke features in. Je kan bijvoorbeeld met zijn vieren spelen en een speler die 'hot' is, maakt de prachtigste goals van de wereld.
Maar het mooiste zit hem in de coaching, die wordt gegeven door een Kelly Bundy lookalike superchick, die niet alleen een flinke bos hout voor de deur heeft, maar ook nog een koppie vol zware ijshockey-knowledge. Kan je dat aan?

ANDREAS



Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

CROC — PLAY STATION

Michael de Nijs uit Roosendaal ging op zijn PlayStation zitten en toen zei die:krok! Nee, het ding was niet kapot maar er verscheen de volgende cheat op het scherm. Voer als wachtwoord in:

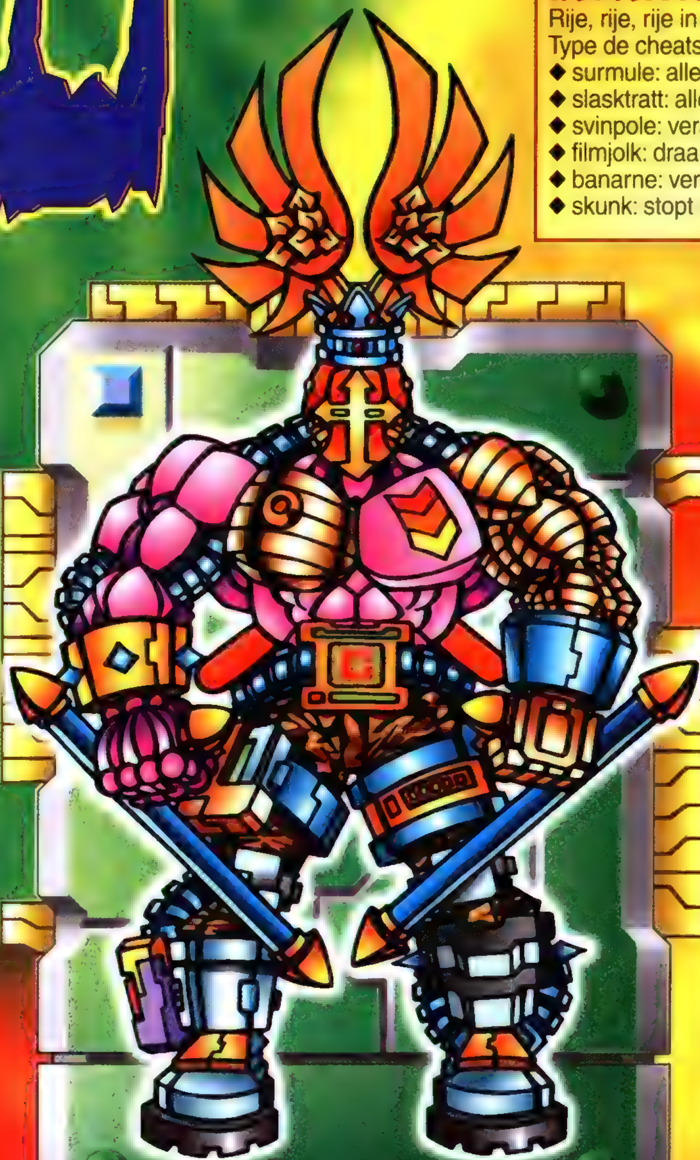
- LLLLDRRLLDRDLUR en je kunt alle levels spelen.



INGNITION — PC

Rije, rije, rije in een wagentje, m.b.v. Nathan. Type de cheats in het hoofdmenu.

- surmule: alle auto's
- slasktratt: alle tracks
- svinpole: verandert camera view
- filmjolk: draait het scherm
- banarne: verhoogt de hoogte van de auto's
- skunk: stopt de coaching



CD-opbergsystemen zijn er in alle vormen en maten, een goede heb ik echter nog nooit gevonden. Nu moeten jullie weten dat ik nog wel eens wat schnabbel als popjournalist. En dankzij deze baan groeit mijn stapel muziek CD's inmiddels tot aan het plafond. Neem daarbij alle te testen games, demo CD's, bèta versies en art-discs en je begrijpt dat mijn penthouse een grote verzameling ronde schijfjes aan het worden is. In elke la, onder mijn bed, tussen mijn sokken en in mijn koelkast vind ik CD-tjes. Ik heb me momenteel ingeschreven voor de bouw-van-je-CD's-een-piramide wedstrijd. En de hoofdprijs is: tien gratis CD's! Gelukkig staan de cheats gewoon in de PU en die kun je netjes opbergen in een verzamelband. Dus als iemand naast een vette cheat een oplossing voor mijn probleem heeft, stuur deze op. Ondertussen, cheat on!

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

WALKTHROUGH MONKEY ISLAND 3
the curse of monkey island (deel 1)

PC

TIP VAN DE MAAND

Een aap van een jongen die Daan de Goede. Hij heeft een jaarabonnement op de Apenheul, eet alleen maar bananen en nu komt de aap uit de mouw:hij heeft de walkthrough voor Monkey Island 3.
Opmerking vooraf: het spel biedt de keuze om in easy of hard mode te spelen. De hard mode kent wat meer puzzels en dat zal steeds aangegeven worden.

ELAINE

Praat met de piraat, bespreek alle opties. Pak de haak en de stok van de muur. Gebruik het kanon, laat alle boten met skeletten zinken. Kijk uit het raam. Gebruik de haak op de stok en pak daarmee het drijvende zwaard. Praat met de schedel en sla hem daarna met de stok. Gebruik het zwaard op het touw van het kanon. Vuur het kanon af. Je komt nu in de schatkamer. Pak de zak met koperen munten en pak daarna de diamanten ring. Gebruik de ring op de porthole. Je geeft automatisch de ring aan Elaine die in een gouden standbeeld verandert.

DE BEMANNING

Ga rechts op het strand en pak de smeulende kooltjes. Ga naar de Voodoo Lady, praat met de schedel en ga de boot in. Pak alles wat je kunt pakken en gebruik de munten op de kauwgomautomaat. Trek aan de tong van de krokodil. Praat nu met de Voodoo Lady over alles en nog wat.
In de hard mode moet je ook lijm oppakken van de tafel. Ga naar de stad. Koop limonade (je wordt belazerd). Pak de sign. Ga het hotel/restaurant binnen, je hebt een reservering nodig. Ga naar het theater (backstage). Doorzoek het jasje, pak de handschoen en de roos.



Pak de goochelstok en gebruik die op de goochelhoed. Pak het boek. Ga naar het toneel (rechts). Praat met iedereen over alles.
Ga nu naar de haven en ga naar de kapperszaak. Praat met de drie piraten. Je hebt de piraten nodig voor je crew. Je moet er een beledigen om een duel aan te gaan, voor de ander moet je goud vinden en de derde moet je verslaan in een boomstam gooi-gevecht.
De irritante klant in de stoel moet weg. Gebruik de roos op de kam. Zo die is weg. Gebruik nu de handschoen op de meest bekakte piraat (hij wil een duel). Met pistolen verlies je, dus moet je de pistoolkoffers sluiten en voor de banjo kiezen. Je moet nu een gitaarduel aangaan. Let goed op welke snaren hij steeds als laatste aanslaat, want je moet hem naspelen. Op een gegeven moment geeft hij een solo die niet na te spelen is en dan pak je wel een pistool en schiet je op zijn instrument. Je wint en hij meldt zich aan als bemanningslid.
Ga terug naar de kapperszaak en ga in de stoel zitten. Pak de paperweight. Haggis gaat even weg, nu moet je de hendel van de stoel zo bewegen dat je bij de schaar in het plafond komt. Pak de schaar. Ga naar de bosjes (tussen de limonadeverkoper en het restaurant) en gebruik de schaar op de bosjes en pak ook een bloem. Loop verder en je wordt opgegeten door een slang. Pak alles wat je kunt vinden in de maag van de slang en gebruik de bloem op de siroop en daarna de siroop op het hoofd van de slang. Nu beland je in het drijfzand. Pak een doorn en een twijgje (die is hol), gebruik de doorn in het twijgje en je hebt een blaaspijp. Gebruik de rock (die vind je daar of ergens anders) op de helium ballon. Schiet op de ballon als deze boven de liaan hangt. Nu kun je eruit.
Je ziet een boot, in easy mode is de boot al klaar om naar het schip te varen in hardmode zit er een gat in.
Ga terug naar het restaurant, je hebt een reservering (slangenmaag). Praat met iedereen. Pak nu alles op wat je kan pakken. Duw de dooie piraat omver (hard mode) pak het mes. Pak en eet een biscuit. Yach! Maden! Gebruik de maden op de kip (hard mode). Pak de memberships card. Pak de pan en de biscuitcutter. Ga nu naar het grasveld waar het gitaarduel plaatsvond. Ga naar de ton met rum, snij/hak met het mes de stellage om. Gebruik de kooltjes op de rum en de boom. Een rubber boom vliegt op de stapel boomstammen. Gebruik de biscuit-cutter op een andere rubberboom (hard mode).
Ga naar de kapper. Daag Haggis uit en win. Alleen Bill moet je nu nog overhalen. Hij kauwt voortdurend op een jawbreaker. Duw hem twee keer (hard mode). Pak de jawbreaker. Ga terug naar het restaurant. Geef de eigenaar de jawbreaker. Geef hem kauwgom. Gebruik de pin van de voodoo-doll op de bel. Pak de gouden tand. In hard mode:gebruik de gouden tand op gekauwd kauwgom, inhaleer wat helium van je andere ballon en kauw de kauwgom met tand.
De ballon zweeft door het raam en komt in een modderplas terecht.
Gebruik de pan op de modderpoel. Pak tand. Geef de tand aan Bill.

DE KAART

Ga naar het strand. Praat met de cabana boy. Pak drie handdoeken en maak ze nat met het ijs. Gebruik de handdoeken op de cabana boy. Pak de olie. Loop het strand op. Gebruik de handdoeken op het strand als een loopbrug. Praat met de man en pak zijn beker.
Ga terug naar dat vervelende mannetje dat limonade verkoopt. Verwissel de bekers. Pak de kan en vul deze met rode verf (naast de limonade). Pak de beker zonder bodem. Ga terug naar Palido (man op strand). Zet de bodemloze beker op zijn buik, gebruik de rode verf in de kan op de beker en hij gaat op zijn rug liggen. Daar is de kaart. Gebruik de olie op zijn rug en je hebt de kaart.

HET SCHIP

Ga terug naar de plek waar je het schip zag (Danger Cove). Gebruik het stuk rubber in de sloep (hard mode). Klim naar binnen, maak wat lawaai en je moet de plank aflopen. Snij nu de plank doormidden. Klim weer aan boord. Je wordt nu met pek en veren besmeurd en je lijkt op een gigantische kip.



Ga naar het restaurant en de eigenaar wordt gek. Je belandt in de kajuit van de kapitein. Gebruik het ventriloquisim boek op LeChimp. Je hebt de boot. Pak de kaart. Hier staan instructies hoe je Elaine kunt vinden, het zijn de knoppen van de lampen in het theater. Elke windstreek is een knop. Open het raampje in de kajuit en ga naar buiten.

ELAINE

Ga naar het theater. Ga de trap omhoog. Easy mode; pull lever. Hard mode:volg de instructies op de kaart. Je ziet nu waar Elaine is (onder de graftombe op het toneel).
Als het goed is gaat de acteur nu jongleren. Gebruik het kippenvet (uit de pan waar je in zat in de kajuit van het schip) op de kanonskogels in de koffer (backstage). Nu kan je gaan graven op het toneel. Je hebt Elaine gevonden. Oke, tijd om weg te varen!

VOLGENDE MAAND DEEL 2 VAN DIT KNOTSGEKKE ADVENTURE.

PC

CONSTRUCTOR

De cheats van Wouter Paalvast staan als een paal boven water.
Deze cheat werkt waarschijnlijk alleen in DOS. Start "constructor" in DOS op. Ga naar one player mode of naar network mode. Type de cheat(s) in en druk op enter. (Als het goed is hoor je een geluidje). Hier volgen de cheats.

- worker902: zoveel werkers kopen als je wilt
- gangster822: verandert werkers in gangsters
- weapon473: alle wapens kopen voor je gangster
- tenents127/tentants127: je krijgt elke inwoner wanneer je wilt
- fences673: alle schuttingen bouwen wanneer je wilt
- loans039: zoveel geld van de bank lenen als je wilt
- estates131: elk stukje land kopen zonder grenzen
- houses738: elk huis bouwen/kopen wanneer je wilt
- gadgets337: elk gadget plaatsen die je wilt
- missions824: missie uitschakelen door op alt-I te drukken
- complain840: klachten uitschakelen door op alt-C te drukken
- cadets552: je politiemannen of je gangsters gebruiken door op alt-P of alt-M te drukken
- teams418: je teams verwisselen in one-player-mode
- map751: elke map spelen met elk aantal spelers.



PC

HAVE A N.I.C.E DAY

Maarten Timermans wenst iedereen een prettige dag.
Je moet de CTRL toets ingedrukt houden terwijl je de cheats typt.

- MUCHMONEY: extra geld
- ALLWEAPONS: alle wapens en wat extra dingen
- HELPME: repair pack
- AGRESSOR: oneindige wapens en extra's
- BOOSTER: extra acceleratie

PC

MEN IN BLACK

De heer J. van Gestel draagt een zwarte Ray-Ban en heeft de volgende buitenaardse cheats. Om de cheat mode te activeren moet je tijdens het spel op <escape> drukken zodat je in het menu komt. In het menu moet je een aantal keer "dougmatic" intypen, totdat je weer terug in het spel komt.
Druk op <escape> en typ in het menu:

- agentj - om Tommy Lee Jones te worden
- agentk - om Will Smith te worden
- agentL - om Linda Fiorentino te worden
- agentx - om agent X (onbekend persoon) te worden
- giveme - Alle wapens (en wapens die je al hebt) worden herladen
- healme - health recover
- hq - naar het MIB hoofdkwartier gaan
- killem - de boeven in het scherm zijn dood
- loadme - oneindig veel kogels munitie
- moveme - je krijgt de savegames van alle levels
- protectme - onoverwinnelijk
- arctic - je gaat naar een level op de Noordpool



PLAY STATION

MEN IN BLACK

Waar is de alien?
Zit je met die vraag dan volgt hier het antwoord van Ewoud Heidanus.
In mission 1 moet je de generator aanzetten. Als je dit gedaan hebt, kun je de computer aanmaken. Nu moet je achter het woord:password, klikken met je muis en het volgende password intikken:"daisy". Als je dit gedaan hebt, kun je de beveiliging aanzetten en dan kun je zien waar de alien heen is.



SATURN

VIRTUA FIGHTER 2

Nicky Betgem uit IJlst speelt graag met Duran. Typ in het optiescherm: beneden boven, rechts en dan links en A tegelijk. Nu speel je met Duran.

PC / PLAY STATION

TOMB RAIDER

Deze cheat voor Tomb Raider 2 komt van J.G. Mills.

- De handstand (vanuit hang positie): houd je shift-ctrl-alt vast en daarna druk je omhoog (handig als er messen staan waar je moet zijn).



PC

MYTH

Hakken, choppen, bloeden en beuken, daar draait het om in Myth.Braveheart is er niets bij en Jeffrey de Haan helpt je met deze tip een flink eind op weg op het bloederige slagveld.
Om naar elk level te gaan: houd de spatiebalk ingedrukt. Als je "new game" optie doet, druk dan Crtl en "+" (het plusteken dus) en dan heb je gelijk gewonnen!



PC

GRAND THEFT AUTO

Na deze cheat mag Patrick Jansen uit Naaldwijk de BMW van zijn vader vast niet meer lenen.
Vul de cheat in op de plaats van de naam van de speler waarmee je speelt, dit doe je door op DEL te drukken.

- ITSGALLUS - alle levels en city's
- NINEINARROW - alle levels en city's
- SUPER WELL - alle levels en city's
- IAMTHELAW - geen politie
- SUCKMYROCKET - alle wapens, armour, get out of jail free card
- ITCOULDBEYOU - 999999999 punten
- STEVESMATE - geen politie
- ITSTANTRUM - oneindig veel levens
- 6031769 - oneindig veel levens
- buckfast - druk op het * op NUMPAD en je krijgt alle wapens

Druk op enter om in een trein te stappen, druk op ctrl + enter om het besturen van de trein over te nemen
Als er een politie agent achter je aan zit, loop dan recht over de rails heen, loop dan verder, een politieagent loopt dan diagonaal en wordt geëlektrocuteerd.



PLAY STATION

HERCULES

Bij de baard van Zeus, de staart van Pegasus en de schedel van Ed. Rik Dassen heeft alle passwords voor Hercules behalve het password van de Hydra. Nou ja, het is al heel wat, toch?

- level 2:hercules-medusa-pegasus-pegasus
- level 3:bliksem-tornado-bliksem-boogschutter
- level 4:boogschutter-vechter-slangen-bliksem
- level 5:?
- level 6:pegasus-paard-paard-slang
- level 7:pegasus-pegasus-helm-bliksem op schild
- level 8:bliksem-medusa-pegasus-bliksem op schild

LEGACY OF KAIN (VERVOLG)

We gaan weer verder en pakken de bloederige draad uit PU 1 weer op.

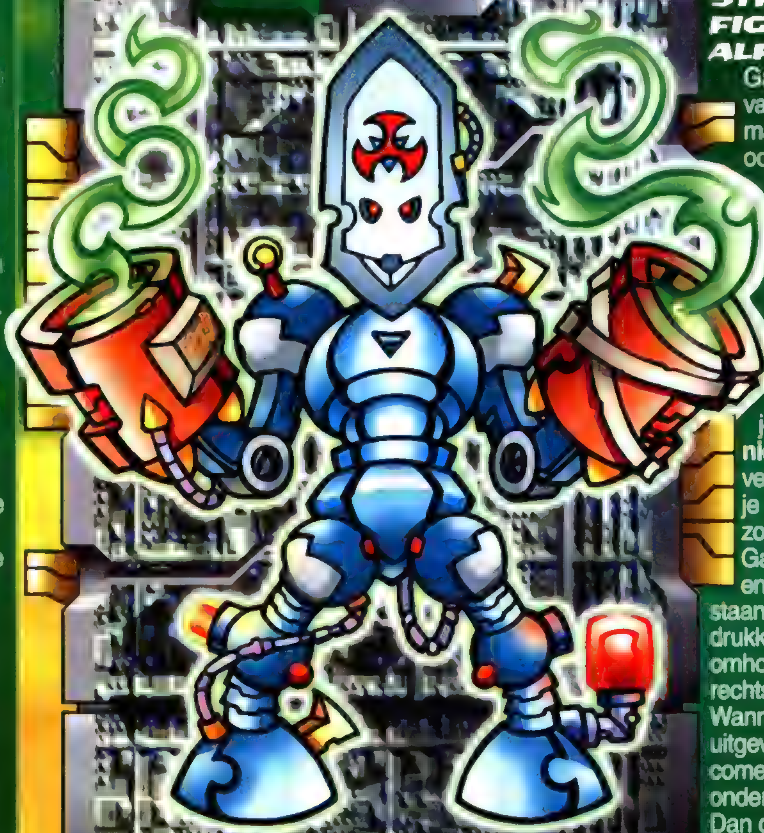
Pentalich of Tarot Forge: Om echte chaos te kunnen veroorzaken moet je bij volle maan naar de grot ten westen van de Land of the Nemesis gaan (op de kaart is dat waar ook het huis van de Doll Maker staat). Er zijn genoeg mensen om 99 van deze allesvernietigende items te krijgen.

Slow Time Forge: Ten zuiden van de plaats Willendorf (dus niet bij het kasteel) wordt de weg versperd door een rotsblok. Duw deze opzij en volg de weg naar de poort, hij is alleen bij volle maan open.

Secret Entrance: Ga bij Willendorf naar het noorden en loop als mist over het water en om de berg heen naar het alleenstaande huis. In het huis wacht een slachtoffer voor de Spirit Forge en de teleport naar de Spirit Forge toe. Zoals nu wel duidelijk is, is de volle maan van belang voor de Spirit Forges. Er is echter meer!

Voordat je het moeras ingaat naar het huis van Vorador moet je over een flink stuk water. Als je echter naar het westen door blijft lopen, en niet naar het moeras in het zuiden gaat, kom je bij een eiland met een tempel. Als je hier bij volle maan komt, is er een poort in de tempel open. Zorg dat je niet onder de losstaande poorten in de tempel loopt, maar dat je direct naar binnen gaat. Je bent nu in een soort **ondergrondse stad waar bijna 25% van alle secrets te vinden zijn!**

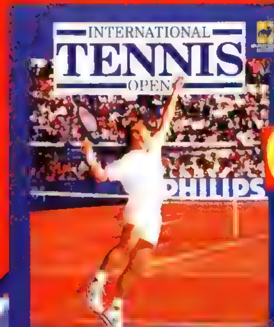
Op weg van Dark Eden naar de abdij is nog een gesloten poort zoals die van de Heart of Darkness Forge. Als je 'Nosgoth's Bloodscript' weet te kraken, lees je uit de krabbels op het bord naast de poort: 'He will come when the moon is full and learn to call death from the sky'. Kom dus bij volle maan terug en vecht je een weg door het achterliggende gebied, Je krijgt nu **de lightening spell.** Deze spell doodt iedereen die in het veld staat die je kunt zien als je uitzoomed. Deze spell kan echter alleen buiten gebruikt worden.



STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS

Games spelen houdt je van de straat zullen we maar zeggen.Dat vindt ook Claes Erik uit Lennik. Op het selectiescherm voor de modes, ga je op 'PRACTICE' staan. Duw dan je vierpuntsdrukknop naar: omhoog, omhoog, rechts, omhoog, rechts en omhoog. Selecteer dan de optie mode en je zal zien dat er een **nieuwe optie 'bonus'** verschenen is. Daar moet je dan tonnen vernietigen zoals in Streetfighter 2. Ga in het selectiescherm en ga op 'PRACTICE' staan. Duw dan je vierpuntsdrukknop naar: omhoog, rechts, beneden, rechts en start.

Wanneer de code goed is uitgevoerd, verschijnt 'here comes a new challenge' onder aan het scherm. Dan ga je naar het selectiemenu voor de personages en je kan **spelen met de verborgen bosses.**



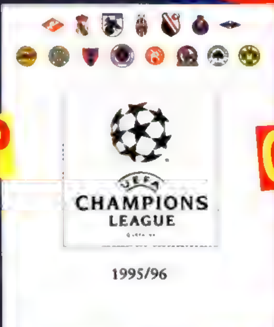
OP=OP

International Tennis Open. 99.- 14.95 Bfr 299



OP=OP

PFA Players. 99.- 19.95 Bfr 399

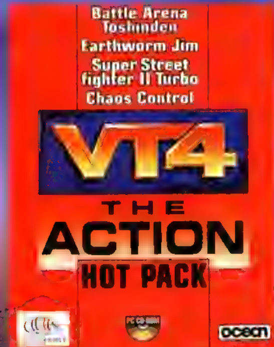


OP=OP

UEFA Champions League. 99.- 14.95 Bfr 299



Wing Commander. 149.- 29.95 Bfr 599



The Action Hot Pack. 99.- 19.95 Bfr 399

CD-ROMS

RONDUIT LAAG GEPRIJSD



Competitie-manager '97/'98. 49.95 34.95 Bfr 629





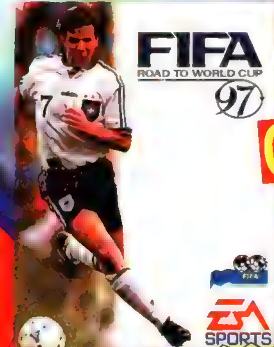
12.95 4.95 Bfr 89

Diverse shareware titels.



Magic the Gathering. 99.- 19.95 Bfr 399





OP=OP

Fifa '97. 99.95 29.95 Bfr 539



OP=OP

Darklight Conflict. 129.- 19.95 Bfr 359



OP=OP

Beasts and Bumpkins. 99.- 14.95 Bfr 269



Battlecruiser 3000. 99.- 29.95 Bfr 539



• Kijk op de verpakking voor de juiste systeemeisen • Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden

bart smit

ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN

PC

TESTDRIVE OFF ROAD

Pascal Ars uit Neede rijdt alleen nog maar in de modder, op het strand of in de bergen. Begrijpelijk met deze tips. Type in als je naam om ze te laten werken.

- CHEAT1: Vier geheime auto's extra
- CHEAT2: Zes geheime banen extra
- CHEAT3: Speel een Off-Road Video
- CHEAT4: No clipping mode





PC

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Help Twinsen een handje met deze tips van Roeland Nieuwenhuis. Eerst op esc(ape) drukken en daarna de codes intypen.

- Full:alle magic items en je hoorn is vol
- Magic:alle magic
- Life:springlevend
- Box:een klaverdoos
- Pingouin:meca-pinguin
- Clover:klavertje

CARMAGEDDON

Kort maar krachtig en zeer doelmatig is deze tip van Marco Blomsma uit Akkrum.

Druk tijdens het aftellen op Z en je vertrekt voordat het aftellen is gestopt! (Dit werkt waarschijnlijk alleen met de joystick!).

PC



PC

WING COMMANDER PROPHECY

Technische tips doen het altijd goed. Mr. Kroesen mag dan niet de grote profetie zijn, zijn tip is prima.

Hex edit

- Vervang _ _ _90 in: 422b7 voor unlimited canon
- Vervang _ _ _90 in: 65777 voor unlimited misseles
- Vervang _ _ _90 in: 659c9 voor unlimited drüppel

TOMB RAIDER 2

Tomb Raider is een mooi spel en Lara Croft een mooi wijf, vandaar deze mooie tips van de mooie Dirkjan Kakebeeke.

- Voor een prachtige zweefduik ('t liefst in 't water):alt en naar voren om te springen, dan alt loslaten (naar voren in blijven drukken!) en shift indrukken.
- Een duik met een salto:alt en naar voren, alt los en shift in, en als je ziet dat de duik gelukt is, end intypen.
- Mid-air flip:alt en naar voor om te springen, dan in de lucht alt en naar voren loslaten, en naar achteren drukken.

PC



PC

CIVNET

Dit zijn sneaky cheats voor multi player games. Niet vertellen aan degene waarmee je gaat spelen! Met dank aan firma van Willigenburg.

Houd CTRL in en typ A O D B A M F. Er komt dan een nieuw menu genaamd EXTRAS met de volgende opties.

- Scalelt: vergroot je productie
- ArmyInfo: info over je tegenstanders
- AllSeeingEye: wereldmap
- GetRichQuick: snel rijk
- GetSmartQuick: snel slim
- MissleCrisis:start produktie van nucleaire raketten
- SettlersHo!: maakt karavaans
- AutoMode: computer neemt het over.

N64

GOLDENEYE 007

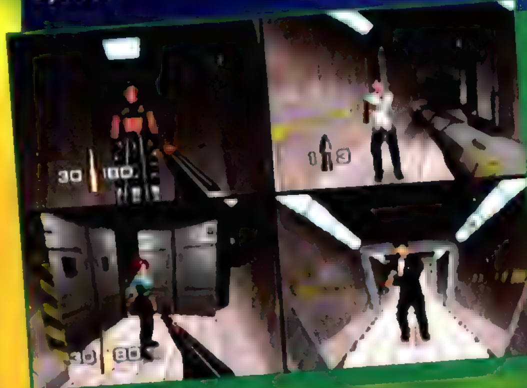
Joost Nijhof stelt de volgende interessante vraag. Hoe de goldengun te krijgen in level 20? Wij van PU vragen ons af, heeft hij Tommorow Never Dies al gezien? Zijn eigen vraag heeft hij alvast beantwoord.

Ga rechtdoor naar de gevangenis waarin de goldengun is verborgen.

Open de deur. Stap op de eerste vierkant en daarna ga je twee vierkanten naar links, dan twee omhoog, drie naar rechts weer twee omhoog, een links, een omhoog, een links, twee omhoog en een naar rechts.

Als het goed is sta je nu recht voor de gun, en, geloof het of niet, niet gewond! Als je loopt als gezegd, zullen de onverwoestbare automachine guns je niet raken. Het schuivende glas zal naar beneden gaan.

Loop rond om de goldengun en de ammo te pakken, en als je weg wilt, ga dan af door de zijdeur.



HOLIDAY ISLAND

De familie Ronk heeft een sublieme cheat! Van deze tip kun je lekker op vakantie gaan.

- Ctrl + Shift + Alt + G:geeft 4 miljard cash

PC



SCREAMER 2

Volgens de geheimzinnige 'Septer' waren de cheats voor dit spel uit PU 5 van 1997 niet goed.

Oeps excuses, natuurlijk. Maar ja, toen coördineerde ik deze rubriek nog niet.

Deze zijn in ieder geval wel goed.

- tacar, tbcar, tccar, tdcar: alle auto's
- tchmpa: alle kampioenschappen
- tmrtrk:alle tracks

PC

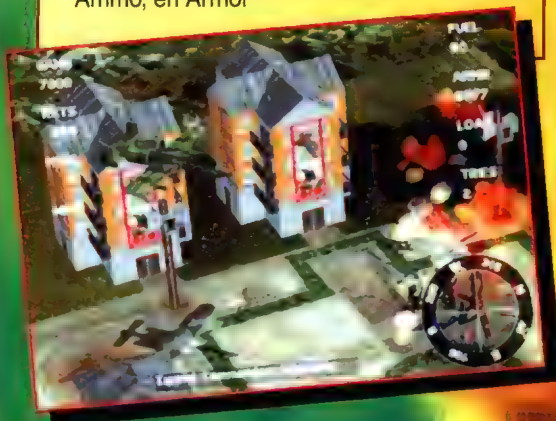


PC

NUCLEAIR STRIKE

Joris van Soest zijn cheats sloegen in als een atoombom. Nadat de straling was gedaald, besloten we ze te plaatsen.
Typ deze codes op dezelfde plaats als de level codes. Voor codes met oneindig 'iets', gaat het eerst naar 0 en terug naar het maximum. Voor codes met een 'spacein', gebruik de rechter pijl toets. Je zult een geluid horen als je de correcte codes hebt ingetoetst.
LEVEL CODES.

- JUNGLEWAR: Level 1
- BUCCANEER: Level 2
- HAMMERHEAD: Level 2
- DETONATE: Level 3
- AFTERSHOCK: Level 4
- BLITZKRIEG: Level 4
- CHESSPIECE: Level 5
- NOMANSLAND: Level 5
- BASTILLE: Level 6
- LIGHTNING: SECRET LEVEL
- UNLEADED: Oneindig Brandstof
- GUNSRUS: Oneindig Ammo
- CHAINMAIL: Oneindig Armor
- EAGLEEYE: Recon Mode (Jezelf en de tegenstander kunnen niet schieten)
- OLDSCHOOL: TopDown View
- SHARK BAIT: Shockwave (Schiet een missile of raket de grond in)
- MAD BOMBER: Shockwave, Oneindig Ammo
- CHEESYPOOF: Oneindig Brandstof, Ammo, en Armor



N64

SAN FRANCISCO RUSH

Aan deze cheat van Mark Overdijk zul je je vingers niet branden.
Als je op het car select scherm bent, Houd C ingedrukt en typ Z, Z, Z, Z. Herhaal de code om te switchen tussen een normale, een rokende of een uitgebrande Hulk.





PC



WORMS 2

Paswoorden voor alle levels van Chris.

1. ONCEUPONA
2. TIMETHEREWERE
3. SOMESMALLWORMS
4. WHOGOTVERYVERY
5. ANNOYEDAND
6. DECIDEDTO
7. GOTOARMSIN
8. ORDERTOWIPE
9. OUTTHEIR
10. VICIOUSENEMY
11. COUNTERPARTS
12. THEYDEVELOPED
13. SOMEREALLY
14. COOLWEAPONSSUCH
15. ASBANANABOMBS
16. ANDMAGICBULLETS
17. THEYTRAINED
18. ALLNIGHTSAND
19. EVERYDAYSOTHEY
20. WOULDBECOME
21. PROFICIENT
22. INTHEIRWORMLY
23. WAYSSOMETIMES
24. THEYWOULDSHOOT
25. GRANNIESJUST
26. FORFUNANDLAUGH
27. ABOUTITINTHE
28. EVENINGTIME
29. WEAPOLOGISEON
30. BEHALFOFALLTHE
31. TERRITORIESTHAT
32. WEWENTTOTHE
33. TROUBLEOFTRANSLATING
34. WORMS2INTOBUTWE
35. DIDNTHAVETIMETO
36. TRANSLATETHESE
37. PASSWORDSNOTTHAT
38. THEYNEEDTOBEDONE
39. WESUPPOSETHAT
40. YOUAREREALLY
41. EXPECTINGTO
42. SEEAWONDERFUL
43. CHEATMODEWHEN
44. FINISHTHEMISSIONS
45. ANDYOUARERIGHT

N64

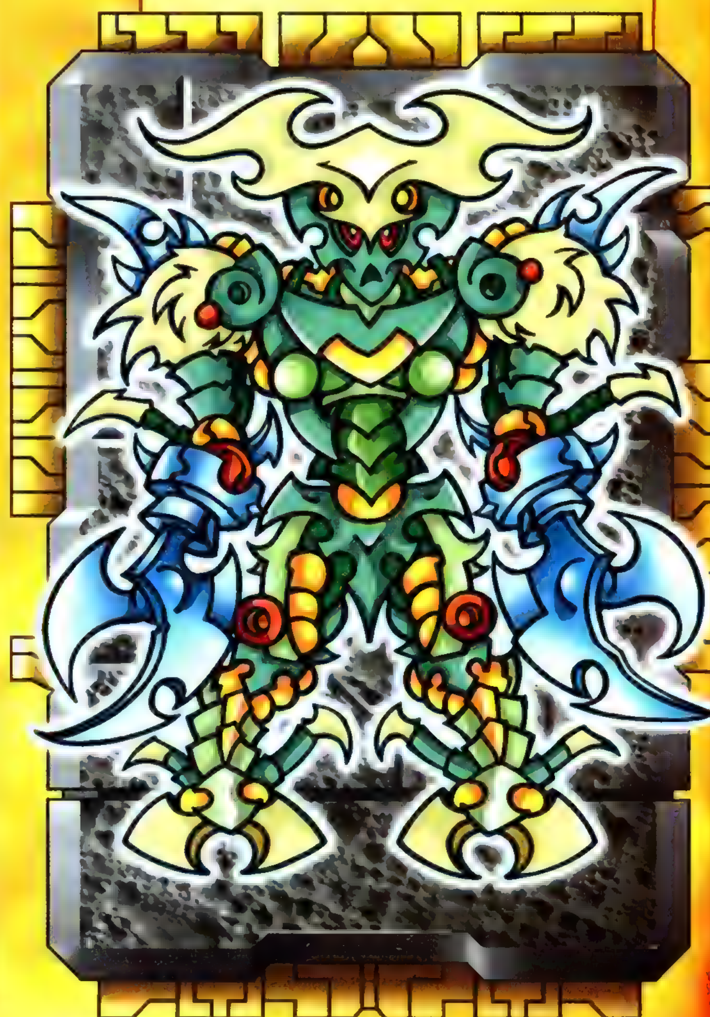
SUPER MARIO 64

Schizofrenie of gewoon leuk? Wij kiezen voor het laatste. De credits gaan hiervoor naar Michael van Tellingen.
In het spel moet je, als je alle sterren hebt, jezelf naar het dak schieten, pak het petje en ga naar het kanon. Schiet je zelf zo hoog mogelijk en probeer om op de toren te komen. Loop iets naar rechts van de toren en spring tegen de toren. Je gaat als het goed is dwars door de toren en je valt helemaal naar beneden. Dit ziet er een beetje vreemd uit maar ga door de deur. Daar staat Luigi, praat met hem en er wordt gevraagd met wie je verder wilt spelen. Kies nu Luigi en je kan met hem spelen!

PC

ENEMY NATIONS

Jeroen Vogelpoel verslaat alle vijandige naties en dat doet hij als volgt.
Als je het spel ietsje makkelijker wilt maken, moet je eerst saven, en daarna het spel weer laden. Dan kun je kiezen welke speler je wilt zijn. Kies dan voor een van je tegenstanders en werk al zijn belangrijke gebouwen en eenheden tegen de vlakte. Safe het spel weer en laad het daarna. Dan kun je weer kiezen wie je wilt zijn en dan kies je gewoon voor jezelf, terwijl de tegenstanders erg verzwakt zijn.







SATURN

PANDEMONIUM

Deel 2 is al uit, maar ook het origineel vindt Martijn van Wietmarschen uit Nijmegen nog steeds te gek om te spelen. Alle codes moeten bij het password scherm worden ingevoerd.

- Extra gezondheid: CORONARY
- Extra levens: VITAMINS
- Permanente vuurkracht: OTTOFIRE
- Onkwetsbaar: HARDBODY
- Flipperspel: TOMMYBOY, speel een stage uit en je gaat een flipperspel spelen
- Level select: INANDOUT, 'quit' het spel en voila
- Onkwetsbare tegenstanders: EVILDEAD
- Bonusscherm: CASHDASH, na ieder level speel je nu de bonusrace
- Selecteer je level met 31 levens en 7 harten:ALMABHOL
- Cameraman zijn: TWISTEYE, houd de L en R buttons vast en met links en rechts verander je de camera. Druk dan op down om verder te gaan met spelen.

PC

UPRISING

Druk eerst op t, typ daarna een van de volgende cheat codes van Tom Geirnaert.

- chump:God mode
- dangerous: Unlimited weapons
- tuff: Super speed



PLAY STATION

G-POLICE

De politie is je beste vriend, vindt ook Siebe Datema uit Rotterdam.
Hier komen zijn level passwords.

2. UKFRBOPI
3. IWFEHYCA
4. IGMTUUSI
5. CLMWPTUI
6. EYICVDIA
7. UQBCJRJA
8. QSAJTHLA
9. SNXEQPMA
10. YYBFDMCJ
11. USSXGADJ
12. ESDBAUDJ
13. CJTPCZEJ
14. SXLOHJSA
15. MOUCIFUA
16. OFRJWSVA
17. QOPTFFZA
18. CPBPESBB
19. IOPRNEFB
20. OZDRSCXJ
21. ACRPIRBK
22. YSGWUVDK
23. UQFCWIRB
24. WHCJKWSB
25. SBDLZKXB
26. ODCSJBZB
27. QQAVLQRK
28. SHHPRWGC
29. IMKDDXZK
30. ODYPULPC
31. GTRKPXTC
32. SXDZGNLL
33. WDRNNPML
34. YYXICZPL
35. IUSKERED

CRASH BANDICOOT 2

Frank Dijkstrta weet alle gekleurde gems te vinden! Check this out.

- De blauwe gem (warp room1 - Turtle Woods):Ga gewoon door heel het level zonder dozen stuk te maken, maar ergens kom je op een muur van dozen terecht, waar je niet voorbij kan. Toch is er een uitweg; als je over de gestreepte doos springt, kom je hier voorbij zonder dozen stuk te maken.
- De rode gem (warp room1 - snow go):Je kan de gem wel zien, maar je kan er niet bij. Nu moet je terug naar de warp room, en naar het level "air crash" gaan (warp room 2). Speel dit level, en stop bij het eerste checkpoint. Er staat een waterscooter vlak voor je, maar spring hier NIET op. In de plaats hiervan moet je de drijvende dozen als pad gebruiken, en dan kom je uit op een leeg platform aan je rechterkant. Via deze secret warp moet je het level "snow go" kiezen. Speel dit geheime deel van snow go en je komt vanzelf de rode gem tegen.
- De groene gem (warp room2 - The eel deal):Ergens in dit level kom je in een zaal vol met nitro-dozen terecht. Er zit een gewone doos tussen, maar een kamer kan toch niet zoveel nitro's hebben voor één simpele doos? Hier steekt iets achter. En ja hoor, wat blijkt? Je kunt gewoon door de achterste muur heen lopen! In deze verborgen gang ligt de groene gem.
- De gele gem (warp room3 - Plant food):Bij het eerste checkpoint komt er een timer tevoorschijn. Haast je, je ziet de timer misschien wel later, maar hij telt al af vanaf het moment dat je dit level start. Het is de bedoeling dat je dit level beëindigt vóór de tijd op is. Zorg dat je twee Aku-aku's hebt, voor je dit level begint. Je moet natuurlijk wel alle dozen laten liggen, anders verspil je tijd.
- De paarse gem (warp room4 - Bee having):Als je het level doorkruist, kom je ergens bij een brede trap van nitro's. Spring hier op. Geen gemaar, gewoon springen. Ze ontploffen niet! Bij de bovenste trede word je weg gewarped. Beam me up, Scotty! Nu kom je in een level terecht die de paarse gem heeft!

PLAY STATION



PC

AGE OF EMPIRES

Koning, keizer, admiraal, Bram Smeulders uit Tilburg weet de cheats allemaal. Druk op enter tijdens spelen, voer dan het volgende in.

- no fog: Haalt Fog of War weg
- hari kari: Zelfmoord
- diediedie: Alle tegenstanders dood
- reveal map: De hele map is zichtbaar
- pepperoni pizza: 1000 eten
- coinage: 1000 goud
- woodstock: 1000 hout
- quarry: 1000 steen
- medusa: Inwoners worden medusa. Als een inwoner wordt vermoord, wordt hij een zwarte ridder. Als hij opnieuw wordt vermoord, wordt hij een zware catapult.
- photon man: Je krijgt een nuke trooper
- gaia: Bestuur de dieren (je verliest controle over de mensen)
- flying dutchman: Juggernaughts veranderen in Flying Dutchman's
- steroids: Snel bouwen
- home run: Win het scenario
- bigdaddy: Je krijgt een cool karretje met een raket launcher
- Jack be nimble: Catapults vuren met mensen
- hoyohoy: Priesters zijn sneller
- ICBM: Sterke ballista's
- e: mc2 trooper: Je krijgt een sterkere nuke trooper
- Bij een 'Single Player game'

Druk CTRL-N in om een nieuwe game te beginnen. Ga terug naar het Main Menu en kies Single Player Mode. Voer dan in.

- CTRL-F: 1000 eten
- CTRL-G: 1000 goud
- CTRL-S: 1000 steen
- CTRL-W: 1000 hout
- CTRL-P: Plaats stenen met linker muisknop
- CTRL-Q: Snel bouwen
- CTRL-T: Menu



INTERSTATE 76

San Ching uit Breda heeft een geinige tip. Als je in de trip mode bij level 16 bent (bij de eindbaas) kun je uit drie auto's kiezen. Linksboven zie je een helicoptertje, klik erop en je kan ermee vliegen.

PC



powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop voor N64: Turok Dinosaur Hunter + codes voor ƒ100,-, Super Mario 64 voor ƒ75,-. Gevraagd voor N64: 2 originele Nintendo controllers, James Bond: Goldeneye, Diddy Kong Racing. Prijs bespreekbaar. Ik ben bereid alles zelf te komen brengen en halen. Tel.0345-558488, Eelco, Rijswijk (Gld.)

Te ruil: Mijn Turok met codes voor de N64 tegen jouw race- of sportspel voor de N64. Niet de spellen ISS, Wave Race of F1 Pole Position. Tel.075-6176405, Koog a/d Zaan.

Te koop: Mario Kart 64, Mischief Makers, Bomberman 64, F1 Pole Position 64, ISS, Soccer 64, Waverace 64, Blast Corps en Lylat Wars. Tel.0413-292107, vraag naar Paul.

Te koop: Game Boy met Game Light en 3 spellen: Star Wars, Radar Mission en The Castlevania Adventure. Alles in originele verpakking + handleiding. Prijs ƒ100,-. Game Genie ƒ25,-. Tel.0182-528416, E-mail:michielk@sps.nl of Maxer:06-60335289, vraag naar Michiel.

Te ruil voor Game Boy: Spiderman & X-Men, World Cup, Double Dragon 3, Dragon's Lair, Batman en Game Genie. Tel.0595-481407, Johan.

Te koop: SNES met 2 controllers met spel en scope-set (met spellen). Prijs ƒ200,-. Tel.058-2670814, vraag naar Paul.

Te koop: SNES + 2 joypads + 11 spelletjes o.a. DKC 3, MK 3, Double Dragon 5, Hook voor ƒ375,-. Tel.023-5241844, Haarlem.

Te koop/te ruil: Voor de N64 Blastcorps zo goed als nieuw, tegen 1 van jouw spellen. Te koop voor ƒ99,-. Tel.0165-562336.

Te koop: Kick Off 3 ƒ30,-, SF 2 ƒ30,-, Bubsy ƒ40,-, Fifa Soccer '96 ƒ80,-, Final Fight 3 ƒ80,-. Of 2 spellen van mij ruilen tegen jouw DKC 3. Alle spellen met boekje en doosje (alleen SF 2 zonder doosje). Sanar Karkma, Haarlem. Tel.023-5366151.

Te koop gevraagd voor de SNES: Super SF 2 en Super Hockey, prijs n.o.t.k. Of ruilen tegen Batman Returns (met eventuele bijbetaling) is ook mogelijk. Tel.0514-563098, Jelle, Lemmer.

Gezocht voor de SNES: NBA Jam TE en EWJ 2. Ik koop ze voor ƒ30,- per stuk of ik ruil ze tegen mijn SF Alpha 2, Asterix & Obelix of Plok. Tel.053-4304924 of Fax.053-4305366, Enschede.

Te koop: Game Boy + 11 spellen o.a. Mario 1, 2 en 3 + game linkkabel + game genie + adapter voor 4 personen + gratis opbergkist. Prijs ƒ250,-. Tel.0346-281849.

Te koop: SNES met 8 spellen o.a. MK 2, Super Mario All Stars en Asterix, 3 joysticks o.a. Super joystick en Super Adventage. Prijs ƒ250,-. Tel.0229-572726 (vraag naar Arjen).

Te koop: Game Boy ƒ70,-, opbergkoffer ƒ10,-, Donkey Kong Land 2 ƒ50,-, The Ren & Stimpy Show ƒ25,-, Hammerin' Harry ƒ20,-, adapter/accu ƒ15,-, vergrootglas/licht ƒ10,-, linkkabel ƒ10,-. Game Boy + spellen met doosje en boekjes. Alles in 1 koop voor ƒ195,-. Tel.0228-514677, Martijn.

Te koop voor N64: Alles compleet met doosje en handleiding: Blast Corps (1700 Bfr), Star Wars: Shadows of the Empire (1300 Bfr), Turok Dinosaur Hunter (2000 Bfr), Super Mario 64 (1500 Bfr). Spellen apart te koop of samen in 1 koop voor 5500 Bfr + 1 gratis controller. Tel.03-4844294 (België), vraag naar Kenneth.

Te koop voor N64: Blast Corps ƒ100,-, F1 Pole Position 64 ƒ100,-, alles met boekje en doosje. Tel.035-5255580, Tim, Huizen.

Te koop: SNES met alle aansluitingskabels, 2 controllers, muis, joystick, superscoop, 9 spellen w.o. DKC, spellen, opbergkoffer en opbergtas voor console. Prijs ƒ499,-. Tel.076-5418139, Arjen Lamé. P.S. De muis hoort bij het spel Mario Paint dat ook wordt meegeleverd.

Te koop voor N64: Mario Kart 64 ƒ90,-, Super Mario 64 ƒ85,-. Tel.0592-352146, Chris, Assen.

Te koop: Game Boy met 6 spellen, licht en vergrootglas. De spellen zijn: Mr. Nuts, Tetris, Balloon Kid, Castlevania Adventure, Turtles en een 12 in 1 spel (eigenlijk 17 spellen dus). Alle 6 met doosje en 3 met boekje. Game Boy heeft kleine storing. Vraagprijs ƒ150,-. Tel.020-6436454, vraag naar Jordi.

Te ruil voor N64: Mijn Bomberman + Pilot Wings, Turok, Int. Superstar Soccer tegen jouw Mace the Dark Age, San Francisco Rush en Top Gear Rally (alles compleet). Tel.046-4855639, na 18.00 uur, Rogerio, Born.

Te koop: SNES + 2 joypads (1 ervan is een super joypad) ƒ125,-, Super Mario World ƒ20,-, Zelda ƒ40,-, Tiny Toons ƒ30,-, Royal Rumble ƒ35,-, Rival Turf ƒ30,-, K.I. ƒ40,-, bijna alle spellen met boekje en doosje. Alles in 1 koop ƒ300,-. Tel.077-4662144 (Limburg), vraag naar Roy. E-mail:royb@plex.nl.

Te ruil voor N64: Mijn Turok ruilen tegen jouw Goldeneye 007, Cruisin' USA, Lylat Wars, Clayfighter of een ander goed spel. Het moet wel een Europees spel zijn. Tel.014-516313 (België), Roel Janssen.

PC

Te koop: Mortal Coil, Maximum Road Kill, X-Wing, The Journeyman Project Turbo, Drug Wars, Central Intelligence. Alles in goede staat en compleet (geen demo's). Of ruilen tegen: Carmageddon, Tomb Raider, Spycraft. Tel.0493-315624, vraag naar Jochem, Buzz.0660037484.

Te koop/te ruil: Die Hard Trilogy voor ƒ60,- (compleet met boekjes) of ruilen tegen Carmageddon, Fifa 98 of Tomb Raider 2. Tel.053-4303130, na 18.00 uur. Vraag naar Erwin, Enschede.

Te koop: Comanche 3 ƒ60,-, Need For Speed 2 ƒ55,-, Shell Shock ƒ40,-. Alles origineel op CD-Rom en compleet. Kan per post verstuurd worden. Tel.0573-257824, Roland.

Te koop op CD-Rom: Rally Challenge ƒ20,-, AMOK ƒ15,-, Z, The Bitmap Brothers ƒ20,-, Donald in Cold Shadow ƒ40,-, Deathkings of the Dark Citadel ƒ20,-, Dragon's Lair of Space Ace ƒ20,-, Jurassic Parc ƒ15,-, Johnny Bazookatone ƒ30,-, Rayman ƒ30,-, Toonstruck ƒ35,-, Who shot Johnny Rock? ƒ25,-, Tilt! ƒ20,-, The 7th Guest ƒ20,-, DreamWeb ƒ20,- en vele andere. Tevens het handboek van The 11th Hour voor maar ƒ25,-. Tel.0316-264822 of e-mail:hjmvdpol@pi.net, vraag naar Joske, Duiven.

Te koop voor PC: PQ SWAT (4 cd's) ƒ25,-, Settlers 2 ƒ25,-, Skynet ƒ35,-, Time Commando ƒ20,-, Civilization 2 ƒ20,-, Startrek Klingon ƒ20,- en nog veel meer. Tel.030-2522451, Utrecht.

Te koop voor de PC: Tomb Raider 2 ƒ50,-, Red Alert ƒ25,-, Death Rally ƒ15,-, Police Quest SWAT ƒ10,- of alles samen ruilen tegen F1 Racing Simulation van Ubisoft. Tel.0317423231, Eelco, Wageningen.

Te koop: Privateer 2 en Dreams in 1 koop voor ƒ125,- of Dreams ruilen tegen Blade Runner. Tel.0172215334, Menno, Boskoop.

Te ruil voor PC met MMX: Mijn POD, Space Station Simulator of The Ultimate Human Body 2.0 tegen jouw Worms 2 of Theme Hospital. Tel.0595-572060, vraag naar Jan Pieter voor snelle beslissers een demo cd gratis.

Te koop/te ruil voor PC CD-Rom: EWJ 1 + 2 (2CD) ƒ12,50, Super SF 2 Turbo ƒ12,50, Wing Commander 3 ƒ12,50, Larry Collector's Edition (Larry 1,2,3,5,6) ƒ30,- en Z ƒ37,50. In 1 koop voor ƒ100,-. Alles met boekje en doos. Je kan ook ruilen tegen Interstate 76 of Wrecking Crew of een ander tof spel. (2 of 3 spellen tegen 1 kan ook.) Tel.0342-492821 (na 16.00 uur), liefst in omgeving Barneveld. Vraag naar Twan.

Te koop: Conquest Earth ƒ50,-, Fifa 97 ƒ30,-. Tel.036-5331958, Fred, Almere, geen vervoer.

Te koop voor PC CD-Rom: Die Hard Trilogy ƒ90,-, Fade to Black ƒ40,-, Extreme Games ƒ20,-, Road Rash ƒ25,-, Rise of the Triad ƒ10,-, Panzer Dragoon ƒ60,-, Champions League ƒ50,- of ruilen tegen International Rally Championship of 2 voor Dreams to Reality. Ik heb geen vervoer. Tel.0527-262405, vraag naar Gerard, na 17.00 uur.

Te koop op CD-Rom: Atlantis ƒ45,- en Dark Earth ƒ45,-. Originele spellen met doos. Samen voor ƒ85,- of ruilen voor Tomb Raider 2. Tel.023-5248089, na 19.00 uur. Vragen naar Mario.

Te koop voor de PC: Digitale camera voor videoconferencing. Nog niet gebruikt, splinternieuw, nr. 1 in de hardware top 100. Prijs n.o.t.k. Tel.071-5170563, Wiebe.

Te ruil: Dungeon Keeper, Carmageddon, Virtual Karts, Outlaws, The 7th Guest, MDK, GTA en nog veel meer. Ik zoek naar Fifa 98 en Quake 2. Tel.055-5786443, vraag naar Jeroen.

Te koop op CD-Rom: Broken Sword 2 compleet met boekje en doos voor ƒ70,- (+ ƒ10,- als ik hem moet verzenden). Tel.077-3985446 (Horst, Limburg). Vraag naar Joep.

Te koop: Pentium 100 16 Mb RAM, 16 bit soundcard + boxen, 14' SVGA monitor, 4 speed CD-Rom, 1,1 Gb, win 95 toetsenbord, software: win 95, office 97, e.a. Prijs ƒ1800,-. Tel.0343-415043.

Te koop: Age of Empires ƒ55,-, Clandestiny ƒ25,-, Down in the Dumps ƒ50,-. Alles in doos met handleiding. Tel.074-2663018, vraag naar Niek.

Te koop op CD-Rom: Frankenstein, F1 Manager, Railroad Tycoon, Kick Off 3, Power Drive, Red Alert, Police Quest SWAT, Fifa 96, Fifa 97, Red Ghost, Chronicles of the Sword, Shivers, C&C 1, Covert Operations, Kyrandia 3 en Syndicate. Tel.0513-636222, vraag naar Bart.

Te koop op CD-Rom: Het spel Conquest Earth voor ƒ50,-, compleet met handleiding en doos. Tel.0346-560878, Edwin.

Te koop: Ubik ƒ80,-, MK 2 ƒ20,-, beide met handleiding en doos. Samen voor ƒ90,-. Tel.058-2886452, Anne, na 5 uur.

Te koop op CD-Rom: Flight Simulator 98 en Fifa 98. Per stuk ƒ50,- incl. verzendkosten. Tel.072-5093450, Ruud.

Te koop: Pentium 5DVX moederbord incl. een Pentium 90 processor (AMD-K5) met koelertje en boekje. Vraagprijs ƒ125,-. Tel.070-3660194, vraag naar Jeroen (geen vervoer).

Te koop op CD-Rom: Magic Carpet ƒ10,-, Fade to Black ƒ15,-, Carmageddon ƒ50,-, Dungeon Keeper ƒ60,-, Conquest Earth ƒ60,-, Moto Racer ƒ60,-. Alles in 1 koop voor ƒ230,- + 2 gratis demo CD's. Ik wil ze ook wel ruilen tegen een goed spel. Tel.024-3222898, vraag naar Felix (Nederasselt).

Te koop gevraagd: Heroes 2 (CD-Rom) met extension map. Tel.026-3335395, vraag naar Mark Achterberg.

Te koop op CD-Rom: Internet CD ƒ15,-, Golden Games 1 ƒ15,-, Gene Wars (zonder boekje) ƒ50,-, Hardcore 4x4 ƒ60,-, Megarace ƒ20,-, Z The Bitmap Brothers ƒ30,-, Pray for Death ƒ30,-. Alle spellen met boekje en doos. Alles in 1 koop ƒ200,-. Tel.0229-582279, bellen na 16.00 uur, vraag naar Rob Sneek.

Te ruil: Resident Evil, Time Commando of Psychic Detective het liefst tegen Red Alert, Grand Theft Auto of andere leuke spellen. Tel.0318-512058, vraag naar Michael.

Te koop: De CD-Roms Atlantis (Ned. uitgave) ƒ45,- en A2 Racer ƒ25,-. Tel.033-4561667, R. Born.

Te koop/te ruil voor de PC: Beasts & Bumpkins ƒ15,-, Spectre VR ƒ5,-, Psychosis ƒ5,-, Return to Ringworld ƒ5,-, Theme Park ƒ15,-, Maddog 2 ƒ10,-, Total Chaos ƒ5,-, The Cyberplasm Formula ƒ5,-, Stuntdriver ƒ7,50, 3 demo's ƒ2,50 of ruilen tegen: Dark Colony, Counter Action, Ignition, Imperium Galactica, Outpost 2, Theme Hospital. Tel.0596-624645, vraag naar Chris.

Te koop voor PC: Alles met doos en handleiding en in zeer goede staat: Z (900 Bfr.), Conquest Earth (1500 Bfr.), Outlaws (1300 Bfr.), Dungeon Keeper (1400 Bfr.), Tomb Raider (1000 Bfr.), Fifa 97 (1300 Bfr.). Spellen apart te koop of alles samen in 1 koop voor 6200 Bfr. Tel.0032/(0)3-4844294 (België), vraag naar Kenneth.

Te koop: Max, Lost Vikings 2, Atomic Bomberman, Blood & Magic en Shattered Steel voor ƒ40,- per stuk of in 1 koop voor ƒ180,-.Tel.071-5152495, geen vervoer, vraag naar Tim.

Te ruil/te koop op CD-Rom: Speed Demons (met handleiding), Fifa International Soccer (met handleiding) samen voor ƒ50,- of ruilen tegen: Sonic 3D Flicky's Island of Tomb Raider (niet illegaal). Tel.0575-570569, Thomas.

Te koop voor PC: Full Throttle, Primal Rage, 7th Guest, Myst, NHL Hockey, Dark Forces, Super SF 2 Turbo en Big Red Racing. Elk spel voor ƒ15,- , alles voor ƒ100,- . Toonstruck ƒ20,- en Z ƒ25,-. Tel.038-3325091, vraag naar Paul.

Te koop: Conquest Earth 2 maanden oud, bijna niet gebruikt. Vraagprijs ± ƒ70,-. Grand Prix 2, compleet en in goede staat voor ƒ50,-. Tel.073-6423159, vraag naar Mattijs, na 16.00 uur.

Te ruil op PC CD-Rom: Mijn Conquest Earth tegen jouw Worms 2, Myth, Oddworld of een ander goed spel. Tevens te ruil: WipeOut en Primal Rage. Tel.0174-516684.

Te koop/te ruil: C&C ƒ35,-, C&C Covert Operations ƒ20,-, Warcraft 2 ƒ40,-, Settlers 2 ƒ35,-, of 1 ruilen tegen Shellshock of 2 tegen Dreams to Reality. Tel.0546-564389, vraag naar Ronald.

Te koop op CD-Rom: Broken Sword 2, Conquest Earth, Dark Forces 2: Jedi Knight, Fifa 98, Grand Theft Auto, Hexen 2, Monkey Island 3, Quake 2, Resident Evil, Shadow Warrior, Tomb Raider 2, Turok Dinosaur Hunter. Alles incl. doosje. Prijs ƒ75,- per stuk, 4 voor ƒ200,- of in 1 koop voor ƒ400,-. Tel.0223-842551. Buzzer:06-60172513.

Te koop (niet te ruil): LBA 2 ƒ60,-, Beasts and Bumpkins ƒ40,-, Theme Hospital ƒ40,-, Jagged Allience: Deadly Games ƒ30,-, Larry 7 ƒ40,-, Urban Runner ƒ20,-, Azreal's Tear ƒ30,-. Tel.040-2415224, Wouter, Eindhoven.

Te ruil: Mijn C&C + Tactital Operations tegen jouw M.S. Flightsimulator 5.0 (CD-Rom) met eventuele uitbreiding. Of mijn Torins Passage (compleet met boekje) op CD-Rom tegen jouw Phantasmagoria of Skulls of the Toltecs. Tel.0223-630096, Den Helder. Vraag naar Elmer.

Te koop: PC Intel p133 Mhz, 16 Mb RAM, 1,6 Gb HD, 8x CD-Rom, 16 bits geluidskaart + boxen + toetsenbord + muis + veel software, zonder monitor. Prijs ƒ1400,-. Tel.0344-612315, vraag naar Said (Tiel), bellen na 4 uur.

Te koop op CD-Rom: Conquest Earth, volledig met doos en handleiding voor ƒ75,-. Heb geen vervoer. Tel.0412-401160, Oss.

Te koop: Fifa 98 met boek en doos, Streetracer ook te koop en ook met boek en doos en een gamepad voor Streetracer. Per stuk ƒ85,-, samen ƒ150,-. Tel.030-6959880, Sander.

Te koop: Screamer 2 ƒ20,-, Startrek Next Generation: A Final Unity ƒ20,-, A2 Racer ƒ15,-, PGA European Tour Golf ƒ25,-, 3 shareware CD's ƒ3,- per stuk. Bel na 6 uur 's avonds en vraag naar Bas. Tel.071-3316014, Roelofarendsveen (bij Leiden).

Te koop gevraagd: Een Harddisk voor een 386. Minimaal 85,3 Mb. Fax.0566-651693, E-mail:squad@club.tip.nl. Niels.

Te koop op CD-Rom: Carmageddon ƒ30,-, Expect No Mercy ƒ15,-, Settlers 2 ƒ20,-, NBA Jam T.E. ƒ20,-, Sound Studio Pro ƒ15,-. Alles in 1 koop voor ƒ90,- of 2 ruilen tegen een nieuw spel. Tel.0598-394600 (Hoogezand), vraag naar Miguel.

Te koop: PC Compaq Prolinea, 486-25 Sx, 12 Mb RAM, 4 speed CD-Rom speler, 3,5' floppydrive, 16 bits geluidskaart, IBM kleurenmonitor, toetsenbord, ongeveer 250 Mb harde schijf, zwart-wit printer, MS-Dos 6.0 Ned., Windows 3.11 Ned. (software geïnstalleerd). Vraagprijs ƒ750,-. Tel.033-2451288, vraag naar Ronnie.

Te koop: Fujitsu Pentium 75 Mhz, 32 Mb RAM, 4x CD-Rom, 32 bits soundcard met 70 Watt boxen, 850 Mb harddisk, 2 Mb videokaart, 14' monitor, deskjet 660C kleurenprinter, muis, win 95 keyboard. Met veel software zoals: Win 95, Wp suite 7, Corel 4, MS Plus!, Blood, Screamer Rally, NFS 2, Carmageddon en veel andere (top) software. Computer als nieuw, compleet met originele gebruiksaanwijzingen. Prijs ƒ2000,- of in overleg. Tel.013-5300263, vraag naar Jasper na 16.00 uur.

Te koop voor PC: Settlers 2, ECO Quest, Duke Nukem 3D, Red Alert, Myst, Tank Commander, Crusader No Remorse, 7th Guest, Xargon, Depth Dwellers, Blake Stone, A10-Tank Killer 2, Shooting Gallery, Ascendancy, Nfs Special Edition, alles compleet met doos en gebruiksaanwijzing. Ook diverse complete spellen zonder doos. Voor bijna alles cheats. Tel.013-5300263, vraag naar Jasper.

Te koop/te ruil voor PC CD-Rom: Mijn Championship Manager 2 voor ƒ20,- of ruilen tegen: Ultimate Soccer Manager 2 of Premier Manager 3 of Betaald Voetbal Simulator en alle Manager spellen die je hebt zijn het aanhoren waard dus bel. Tel.0485-330917, als ik met je kan ruilen krijg je een demo CD.

Te koop voor PC: C&C 1 ƒ40,-, C&C 2 Red Alert ƒ75,-, Mechwarrior 2 ƒ30,-, Rebel Assault 1 ƒ20,- of Jurassic Park 1 voor ƒ15,-. Tel.010-4160069, Rotterdam, vraag naar Leroy Verschoor.

Gevraagd voor de PC: Atlantis The Lost Tales, alleen de Engelstalige versie! Of ruilen tegen 1 of meerdere van deze spellen: Diablo, Dungeon Keeper, Phantasmagoria 1 en 2, Down in the Dumps, Iznogoedh e.a. Alles incl. handleiding. Tel.0113-231925, na 16.00 uur, vraag naar Rutger.

PLAYSTATION

Te koop: C&C Red Alert ƒ75,-, Warcraft 2 ƒ75,-. Beide voor ƒ125,-. Tel.0413-267481, vraag naar Phillip.

Te koop/te ruil: Robotron X net een week oud, voor maar ƒ30,- (incl. verzendkosten). Of te ruil voor Road Rash of een ander leuk spel. Liefst geen vechtspel. Tel.0172-475853, Bobby.

Te ruil: Supersonic Racers, ISS Pro, Die Hard Trilogy, Wipe Out. Tel.0595-481407, Johan.

Gezocht: Linkkabel voor de PSX. Niet te duur. In de buurt van Hoorn. Telefoon.0228-514677, vraag naar Martijn.

Te koop/te ruil: MK Trilogy ƒ65,-, Pandemonium ƒ65,-, True Pinball ƒ45,-, Toshinden 2 ƒ65,-, Tekken ƒ45,-, Dark Stalkers ƒ55,-, WipeOut 2097 ƒ70,-, Zero Divide ƒ50,-, Soul Blade ƒ80,-, diverse demo CD's ƒ7,50. Ruilen eventueel 2 tegen 1. Tel.077-3821281, omg. Venlo.

Te koop: Exhumed ƒ50,- en het bijna nieuwe Abe's Oddysee ƒ50,-, allebei met boekje en doosje. Tel.0481-433045, vraag naar Daan.

Te koop/te ruil: Loaded ƒ50,-, Alien Trilogy ƒ50,-, Need for Speed 2 ƒ50,- of alles voor ƒ150,-. Je krijgt er dan wel een demo-CD bij. Of ruilen voor 1 nieuw spel zoals Soul Blade, Nightmare Creatures, Ace Combat 2 of een ander leuk spel. Ik wil ook wel ruilen voor 3 oude spellen. Alles in doosje met boekje. Liefst omg. Zuid-Limburg, dan kan ik wel voor vervoer zorgen. Tel.045-5751783, Mark.

Te ruil: Mijn Need for Speed 2 tegen jouw Die Hard of Resident Evil. Degene die het eerst belt krijgt er drie demo's bij. Tel.0321-333803, graag na 4 uur bellen.

Te koop: Crash Bandicoot voor ƒ50,-, Tekken 2 voor ƒ60,- (+ demo), Destruction Derby voor ƒ25,-, Roadrash ƒ25,-, demo CD's van PlayStation Magazine vol. 2 voor ƒ2,50 per stuk. Tel.035-6234226, Stefan + Vincent.

Te koop: Tomb Raider 1 ± ƒ60,- ook te ruil tegen Pandemonium. Casper voor ± ƒ65,-. Samen voor ƒ120,- en gratis 5 demo's erbij. Tel.0182-527152 (Gouda) en vraag naar Jelle of spreek het antwoordapparaat in.

Te koop: Die Hard Trilogy & Pandemonium. Prijs in overleg (kopen per post mogelijk). Tel.035-6400695, José in Hilversum. Bellen na 19.00 uur.

Te koop: PSX + 2 controllers, memory card en 13 games: Final Fantasy 7, V-Rally, Tomb Raider 1 en 2, Soul Blade (Soul Edge), Tekken, Formula One, Total Drivin, Rapid Racer, MK Trilogy, Oddworld: Abe's Oddysee, SF EX plus Alfa, Fighting Force. Vraagprijs ƒ1200,-. Tel.0597-420746, vraag naar Wout (Winschoten).

Te koop aangeboden: PSX, 1 jaar oud, met 14 spellen, 2 controllers, memory card, SCART-kabel, Mad-Catz Steering Wheel. Spellen o.a. V-Rally, Tekken 1 + 2, Need For Speed 1 + 2, Die Hard Trilogy, Total NBA 97. Prijs ± ƒ999,- (winkelwaarde ± ƒ2000,-). Tel.035-5826747, bellen na 16.00 uur, Sander, Loosdrecht.

Te koop: PSX 1 maand oud, met joystick en 5 spellen: Tomb Raider 2, Fifa 98 RTWC, Touring Car Championship, Crash Bandicoot 2 en Duke Nukem 3D. Prijs ƒ600,-. Tel.035-6919457 (vraag naar Erik).

Te koop: Formule 1 ƒ25,-, Fade to Black ƒ20,-. Alles in goede staat met boekje. Tel.0229-573334, vraag naar Patrick.

Te koop: Scart kabel voor ƒ50,-. Tel.071-3618739, Wilco.

Te ruil: Mijn Destruction Derby 1 tegen jouw Need For Speed, Tekken of Ridge Racer. Tel.040-2062212, vraag naar Ruud.

Te koop/te ruil: Mijn True Pinball ƒ25,-, Alone in the Dark 2 ƒ20,-, Destruction Derby ƒ35,-, Formula 1 97 ƒ75,- of ruilen tegen jouw Fifa 98, Tomb Raider 1 of 2, Croc, Mad Catz stuurwiel + pedalen, eventueel 2 tegen 1. Tel.0485-330917. Wie er het eerst iets ruilt, krijgt een demo. Vraag naar Dick, Cuijk (omg. Nijmegen). Alleen in de buurt ruilvervoer.

Te koop/te ruil: Mijn Final Fantasy 7 ƒ85,- of ruilen tegen TOCA, F1 97 of V-Rally. Tel.074-2437019, alleen omg. Hengelo (O.)

Te koop gevraagd: WWF in Your House. Prijs tussen ƒ50,- en ƒ75,- en als je wilt krijg je een demo-CD gratis erbij. Interesse. Tel.010-2340192, vraag naar Sergio.

Te koop: Resident Evil Director's Cut (splinternieuw) voor ƒ90,- of ruilen tegen Crash Bandicoot 2. Crash Bandicoot 1 voor ƒ55,-, ISS Pro voor ƒ75,-, Oddworld Abe's Oddysee voor ƒ100,- of te ruil tegen Crash Bandicoot 2. Of alles in 1 koop voor ƒ290,-. Alles in goede staat. Tel.072-5744657, vraag naar Michael.

Te koop: PSX + 2 controllers + memory card + stuur + 13 topgames o.a. Formula 1, Tekken 2, Resident Evil, Final Fantasy 7, Soul Blade, Die Hard, Tomb Raider. Prijs ƒ995,-. Tel.0481-432886 (Chris).

Te koop/te ruil: Mijn Rapid Racer, Kurushi, Croc, Namco Museum 5, Ace Combat 2 en Battle Arena Toshinden 3 tegen een prijs in overleg of ruilen tegen een cool spel van jou. Tel.035-6237351 (vraag naar Ilmer).

Te koop: Die Hard Trilogy ƒ60,-, Porsche Challenge ƒ60,-, Adidas Power Soccer ƒ40,-, Formula 1 ƒ50,-, Spot goes to Hollywood ƒ50,-, Crash Bandicoot ƒ50,-, The Lost World ƒ50,-, PGA Tour 96 ƒ15,-, Tomb Raider ƒ40,-, 2Extreme ƒ40,-. Alle spellen samen voor ƒ400,-. Tel.0529-454758, Ommen, vraag naar Niels. Bellen na 15.00 uur.

Te koop: PSX + 2 joypads + memory card + Final Fantasy 7 + Twisted Metal 2 + Croc + NBA Jam T.E., Resident Evil en 2 demo CD's voor ƒ499,-, nog geen half jaar oud. Tel.038-3325091, vraag naar Paul.

Te koop/te ruil: Thunderhawk 2 ƒ40,-, Rapid Reload ƒ40,-, ISS Pro ƒ40,-, Smash Court Tennis ƒ40,-, True Pinball ƒ50,- en meer. Tel.0516-422701, Johan. Bellen tussen 17.30 en 20.00 uur.

Te ruil: Mijn Formula 1, Rallycross, Lone Soldier, Wrestle Mania, Perfect Weapon, Final Fantasy 7. Tegen jouw Fighting Force, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Courier Crisis of ander recent spel. Tel (België) 056-647293, Tel (Ned.)0032/56647293, bellen na 17.00 uur, Kurt.

Te koop voor PSX: Tomb Raider 2 en Moto Racer beide ƒ100,-. Tel.020-6420967 of Tel.06-5478200.

Te koop: Air Combat + Total NBA 96: ƒ80,- voor 2 spellen samen of te ruil tegen Final Fantasy 7 of een ander goed spel. Tel.0049-0891711661, België, Sebatian.

Te koop: SF Collections, Tomb Raider 2, Resident Evil Directory's Cut, Duke Nukem en vele andere nieuwe titels (Euro, Jap, USA) voor ƒ60,- per stuk en 5 spellen voor ƒ55,- per stuk. Tel.076-5875713, vraag naar Tjeerd of bel Tel.076-5710912, vraag naar Alexander. Het liefst bellen tussen 15.00 en 22.00 uur.

Te koop gevraagd: PSX liefst met 1 of 2 spellen, 2 joysticks en een memory card. Hoeft niet al te nieuw te zijn. Prijs in overleg. Tel.0595-432213 (Laurence).

Te koop gevraagd: Toshinden, Discworld 1 of 2, C&C, Red Alert, Soul Blade, Final Fantasy 7, Tomb Raider of een ander spel. Tel.0595-432213 (Laurence).

Te ruil: Mijn Ace Combat 2 of Wipe-Out 2097 tegen jouw C&C: Red Alert of Nuclear Strike. (Mijn spellen zijn zo goed als nieuw.) Tel.071-5218634, Sam, Leiden.

Te koop/te ruil: Pro Pinball the Web, Parodius, Dragon Heart, Beyond the Beyond, Final Fantasy 7. De laatste 3 titels zijn voor een omgebouwde PSX. Ik zoek geen sport of vechtspellen. Tel.0527-617818.

Te koop/te ruil: Fifa 96, WipeOut, Ridge Racer, Toshinden, Alien Trilogy voor ƒ40,-. Ruilen tegen Worms of Firestorm: Thunderhawk 2. Tel.0594-632518, Youri.

Te ruil: Mijn Porsche Challenge tegen jouw Theme Park of Theme Hospital. Tel.0294-231421, Job, Vreeland.

Te koop: PSX, memory card, 2 controllers, stuurwiel en de spellen: The Need for Speed, Formula 1, Tekken 2, MK Trilogy, Die Hard Trilogy, Crash Bandicoot, Demo Disk 1, 2x Christmas Release demo en Abe's Oddysee demo. Tel.0575-563926.

Te koop: Croc ƒ90,-, F1 97 ƒ90,-, V-Rally ƒ90,-, Ridge Racer Revolution ƒ50,-, Rayman ƒ40,-, Rayman + RRR samen voor ƒ75,-. Tel.075-6158999, Paul.

Te koop: V-Rally voor ƒ75,-, Parappa The Rapper ƒ65,-, Fifa Soccer 96 ƒ30,-. Alledrie samen voor ƒ145,- of 2 voor ƒ119,95. Geen vervoer (event. per post). Tel.035-6281490, vraag naar Reinier. Bel snel en krijg een gratis demo CD erbij.

SEGA

Gevraagd voor MegaDrive: Jungle Strike, Chaos Engine, Super SF 2 Turbo, MK 1 en 2, Spiderman, Afterburner 2, Sonic 2, 3 en 3D, Battle Tech, Wolverine, X-Man 1 en 2. Ik ben bereid om ƒ20,- per spel te betalen of ze te ruilen tegen andere toffe spellen. Bellen na 15.00 uur. Tel.020-4632935, vraag naar Paulo.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers met 12 spellen met o.a. Tiny Toons, SF, Fatal Fury, Art of Fighting. Is in goede staat voor maar ƒ215,- (vaste prijs), geen vervoer. Tel.0599-621343, Tonny.

Te koop: Saturn + 2 joypads + 1 3D-pad + 7 spellen: Sega Rally ƒ40,-, Nights ƒ50,-, Sonic 3D ƒ55,-, Sega Worldwide Soccer 97 ƒ60,-, Soviet Strike ƒ60,-, WipeOut ƒ40,-, Fighting Vipers ƒ40,-. Spellen los te koop, Saturn los te koop voor ƒ175,-. Alles in 1 koop voor ƒ460,-. Tel.055-5063706, Arend.

Gezocht: Wie heeft een menacer (geweer) + een 6 in 1 spel voor de MegaDrive 2 te koop? Voor een redelijke prijs (onder de ƒ100,-). Tel.0165-550553, vraag naar Erwin.

Te koop: MegaDrive 2 + 2 controllers en 7 spellen: NBA 95, Jungle Book, Aladdin, Fifa 96, Asterix, NHL 96 en Urban Strike voor ƒ125,-. Tel.0518-421586, vraag naar Herman.

Gezocht: Game Gear spelletjes van ƒ5,- tot ƒ10,- per stuk. Tel.073-5114397, Berry (Vlijmen).

Te koop voor Saturn: Fifa Soccer 96, Destruction Derby en Sim City 2000. ƒ40,- per stuk. Tel.072-5093205, Michael (geen vervoer).

Te koop: MegaDrive met 2 controllers en 17 spellen o.a. Fifa 95, 96, MK 1 en 2, Cliffhanger, Road Rash 2 en 3, Batman, Street of Rage 1 en 2, (Urban-, Jungle- en Desert Strike) enz. Prijs ƒ450,-. Tel.072-5740793, vraag naar Marco (Heerhugowaard).

Te koop: MegaDrive + 4 controlpads (2 draadloos) voor ƒ160,-. Gratis bergtas + Extra Power voor ƒ10,- + 15 spellen voor ƒ420,-. Te koop: Game Gear voor ƒ70,- + adapter voor in huis voor ƒ10,- + adapter voor in de auto voor ƒ5,-. Gratis bergtas + 8 spellen voor ƒ75,-. Tel.0545-473709, Eibergen.

Te koop: MegaDrive + 3 joysticks + 20 spellen (o.a. SSF 2, Micro Machines 1 + 2, Fifa 97 + 96, Mickey Mania enz.). Prijs ± ƒ250,-. Tel.079-5932150, bellen na 18.00 uur. Vraag naar Jan-Willem, Moerkapelle (vlakbij Zoetermeer). Geen vervoer.

Te koop: MegaDrive met 13 fantastische spellen en 2 controllers o.a. Sonic 2, Streetracer, Quackshot, Tiny Toons Adventures, Olympic Gold, enz. Prijs ƒ195,-. Tel.0252-419731, Niels.

Te koop voor MegaDrive: 2 joypads van 3 knoppen + aansluiting ƒ50,-, 8 spellen o.a. Theme Park, Mickey Mania, Hook en Sonic 2, allemaal ƒ20,- per stuk. Alles samen ƒ200,-, alles in perfecte staat. Tel.0318-622779, vraag naar Stefan.

Gezocht voor Master System: Tazmania, Sonic 2, EK 92, Global Gladiators, Heavy Weight Champ, Robin Hood, Home Alone, Tecmowk, Super Kick Off, Donald Duck. Ik heb de volgende spellen te ruil: Pitfighter, Mickey Mouse, Outrun Europe, Robocop (James Pond 2), Shinobi, Altered Beast. Ik wil ook wel kopen. Tel.0314-342677, liefst omg. Arnhem.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Flasback, Sonic and Knuckles en Street Racer. Prijs per spel ƒ40,- of ruilen tegen: Dune 2, Castlevania, Batman Forever, V.R., EWJ 2 of UMK 3. Voor EWJ 2 en UMK 3 wil ik ƒ15,- bijbetalen. Tel.0294-285184.

Te koop: MegaDrive met 1 controller en met 7 spellen + alle kabels. Spellen o.a. Fifa 95 & 96, SF SCC, Sonic the Hedgehog en nog veel meer van dat soort leuke spellen, allemaal in originele verpakking en in goede staat. Prijs ƒ210,-. Wie snel reageert krijgt er gratis een tweede controller bij plus een leuk spel. Tel.020-6167379, vraag naar Iwert.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 1 turbo controller met 8 spellen: Boogerman, Jurassic Park, Brutal, Sonic 2, Spot goes to Hollywood, Batman Forever, Kick Off 3 en Comix Zone. Prijs ƒ399,- (ww. ƒ830,-). Tel.010-5928599, vraag naar Jorick.

DIVERSEN

Gezocht: Hints, tips en/of walktrough van zowel het spel Aliens (Mindscape) als van Star Trek: Deep Space Nine Harbinger (Viacom). Verzendkosten zullen worden vergoed. Tel.020-6312429, P.J. Reinking, Abrikozenstraat 59 hs, 1033 JX Amsterdam.

Te koop: Atari Jaguar + 2 controllers, adapter met boekjes, doosjes en 6 spellen o.a. Doom, Kasumi Ninja, Rayman enz. Alles voor ƒ250,-. Tel.058-2124297 (Leeuwarden), vraag naar Sebastiaan Bakker.

Te koop: Desert Strike voor MegaDrive ƒ20,-. Te ruil: spelletjes voor PSX. Ik heb: Warhawk, Shellshock, Fade to Black, Destruction Derby 2 en Jet Rider. Graag ruilen voor: WCW vs The Word, Felony, Madden 98, C&C, Tomb Raider 2 en Road Racer. Tel.0341-553047, vragen naar Tim.

Te koop/te ruil: Amiga 500, geheel compleet met veel accessoires en spelletjes. Prijs ƒ300,-. Tel.058-2800776, bellen na 17.00 uur, Leeuwarden.

Te koop/te ruil: N64 + 2 spellen (Wave Race 64 en Mario 64), 2 controllers, scartkabel, alles in doos met boekjes. Alles 2 maanden oud en 2x gebruikt. Ruilen tegen een PSX met 6 spellen & 2 controllers. Tevens te koop NES controllerdeck voor ƒ10,- of te ruil tegen Eco The Dolphin of ander MegaDrive spel. Te koop gevraagd: NES spellen & oude PU's. Tel.045-5709212, vraag naar Fabi (Heerlen).

Te koop/te ruil: N64 + controllerpack + 2 controllers + Duke Nukem 64 (ƒ170,-), Turok Dinosaur Hunter (ƒ150,-), Bomberman 64 (ƒ130,-), Blastcorps (ƒ120,-), Super Mario 64 (ƒ110,-). Alles samen voor ƒ1100,-, of ruilen voor een goede PC. Alles met boekje en doosjes z.g.a.n. Tel.0499-310724, vraag naar René.

Te ruil: Mijn Die Hard Trilogy (PSX) tegen jouw WcW vs The World of een ander tof spel. Te koop: K.I. Gold (N64) ƒ85,-. Tel.030-2522421, Tim, Utrecht, geen vervoer.

Te ruil voor PC: Terminal Velocity, FIFA Int. Soccer, Ceasar 2, Thunderhawk 2, SF 2, Links 386, Rise of the Triad, The Riddle of Master Lu, Johnny Bazookatone, Witchaven 2 en Flashback. Ruilen tegen K.I., Mario Kart, SF of ander goed SNES spel (2 van mij tegen 1 van jouw + gratis demo-CD). Tel.0323-8284399 (België), vraag naar Steven. Geen vervoer.

Te ruil: Wie ruilt zijn Porsche Challenge, V-Rally, Tekken 1 of 2, Tomb Raider 1 of 2, Croc, Rage Racer, Resident Evil, MK Trilogy, Final Fantasy 7, Crash Bandicoot tegen Adidas Power Soccer International 97 op de PSX of K.I. op de SNES. De eerste beller krijgt een gratis demo-CD met playable levels. Tel.0032-25320339 (België), vragen naar Erik.

Te koop/te ruil: Saturn met 8 spellen en 2 controllers, 5 maanden oud. Vraagprijs ƒ450,- of ruilen tegen N64 met min. 1 spel en 1 controller. Tel.0223-637195 (Den Helder).

Te koop/te ruil: Game Boy spel Primal Rage. Te koop voor ƒ25,- of te ruil voor WipeOut (PC) of Apache Longbow voor de PC. Tel.010-4385849, vraag naar Martijn. Liefst in de omgeving van Rotterdam.

Te koop: 3Dfx add-on kaart, Diamond Monster 3D, 4 MB PCI bulk (wel in ander doosje). Gebruikt vanaf 3-10-97. Incl. drie 3Dfx spellen: Scorched Planet, Toshinden (patch) en Tomb Raider 1 (patch). Prijs ƒ265,-. Of in ruil tegen een PSX of N64 met een controller (liefst met spellen). Tel.0495-521391, vraag naar Folkert.

Te ruil: International Track & Fiels (nog geen twee maanden oud) op de PSX tegen jouw Championship Manager 97/98 (PC) of tegen jouw Tomb Raider. Tel.0511-431286 (na 16.00 uur).

Te koop: Extreme G voor de N64 voor ƒ110,- en ook Carmageddon ƒ55,- en Larry 7 ƒ50,-. Tel.072-5897001, Sander.

Te koop: SNES + 9 spellen en 1 controller (1 jaar oud) voor ƒ350,- of te ruil tegen een paar goede PSX spellen. Tel.0162-450823, vraag naar Niek.

Te ruil: Mijn Pit Fighter voor de MegaDrive of Asterix voor de SNES tegen jouw Turtles in Time voor de SNES. Tel.0317424875, vraag naar Davy.

Te koop: Saturn ƒ350,- met alle kabels en 1 controlpad en 3 spellen. Tel.076-5139716 (na 18.00 uur) of te ruil tegen een PSX met min. 1 spel. Vraag naar Sander.

Te koop: Saturn + 2 controllers + arcade stuur + (zwart) pistool + memory card omgebouwd voor Amerikaanse en Japanse games + 14 games o.a. Sega Rally, Sega Touring Car, MK 3, Virtua Cop. Prijs ƒ800,- of ruilen tegen PSX + games. Tel.071-5013872, info na 18.00 uur.

Te koop: Atari 2600 + 11 gave spelletjes + controller + 1 joystick voor maar ƒ75,-. Gevraagd voor PSX: Space Jam (max. ƒ50,-). Tel.071-5125339, vraag naar Jonas s.v.p. bellen na 18.00 uur.

Gevraagd: Alle special moves voor Toshinden voor de PC. Weet jij er een paar, bel dan naar Tel.040-2047173. Vraag naar Roderick (bel tussen 15.45 en 20.30 uur). Ik woon in Valkenswaard.

Te koop/te ruil voor PC CD-Rom: Stonekeep in zeer goede staat nog geen jaar oud ƒ65,- of te ruil tegen een tof spel voor de PSX (Euro). Tel.418-561885, vraag naar Jan (Gameren).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok.
Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Ruben Heere, Jan Meyroos
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Monique Gelissen, Anne-Roos Oosterbaan, Jacoline van der Klip. Inge Bergveld.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Ronald Bouwman, 020-4875307
Gjalt Dijkstra 020-4875258
Aizo Krikke 020-4875404

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht



Aangesloten bij Notu





EVEN LATER

UNGA UNGA..

.. MIJ NU GAAN STERRENBWANA'S

DOEI!!!

EN?

EITJE

WAT SPIEGELTJES EN KRAALTJES...

WERKT ALTIJD

...

?

!

PRIEP

EH

FOUR TO BEAM UP

NO SIGN OF INTELLIGENCE DOWN HERE!